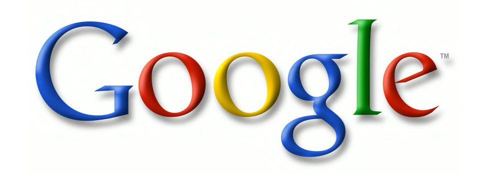
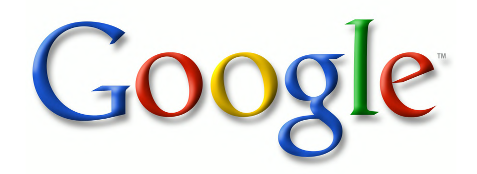
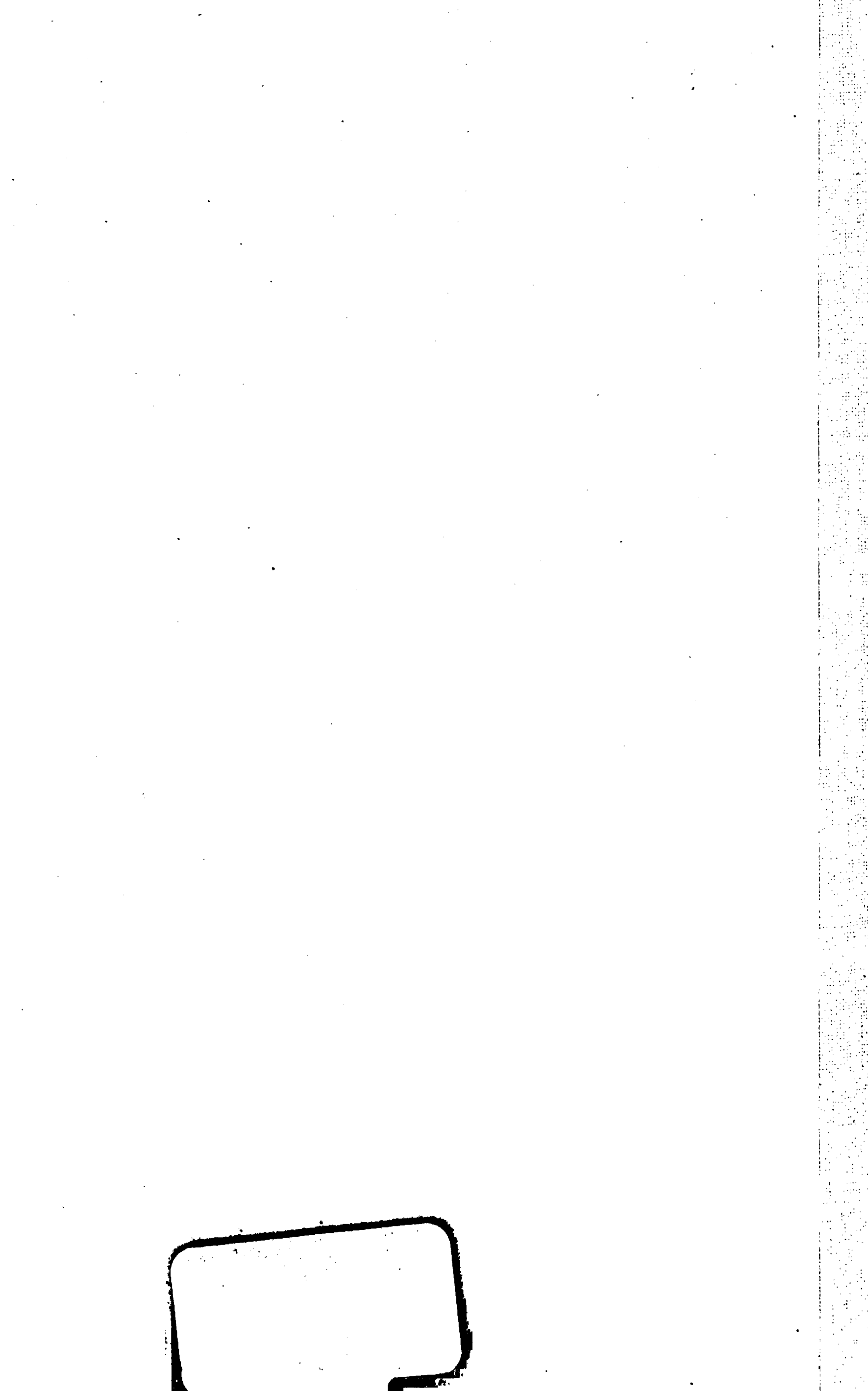
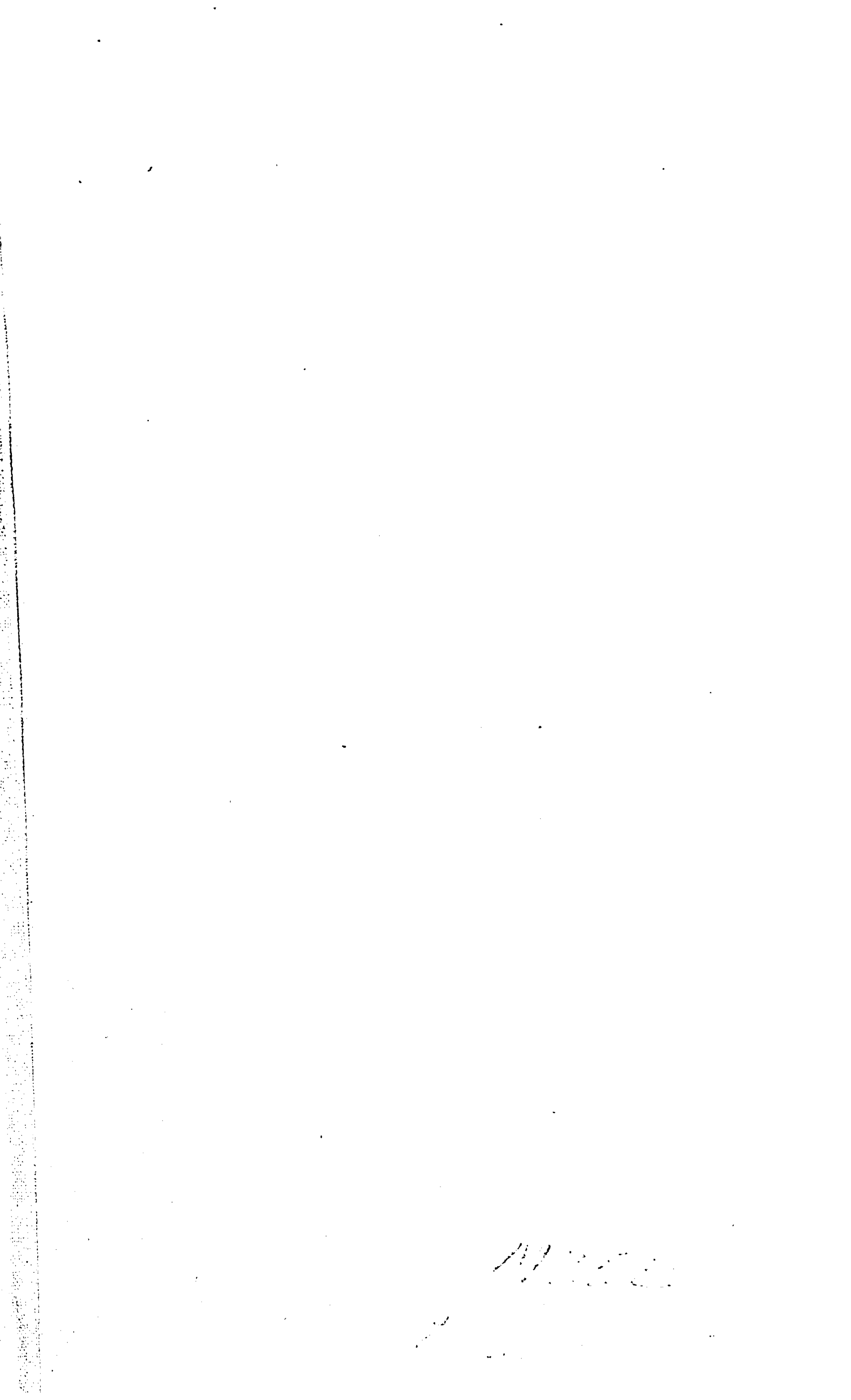








DAS

CHAMPION-TURNIER ZU OSTENDE

IM JAHRE 1907

SAMMLUNG SÄMTLICHER PARTIEN
MIT AUSFÜHRLICHEN ANMERKUNGEN

MIT GENEHMIGUNG DES TURNIER-KOMITEES

HERAUSGEGEBEN
VON

DR. TARRASCH



LEIPZIG
VERLAG VON VEIT & COMP.
1907

DAS

CHAMPION-TURNIER ZU OSTENDE

IM JAHRE 1907

SAMMLUNG SÄMTLICHER PARTIEN
MIT AUSFÜHRLICHEN ANMERKUNGEN

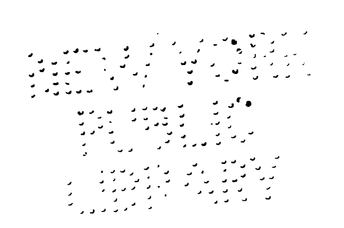
MIT GENEHMIGUNG DES TURNIER-KOMITEES

HERAUSGEGEBEN

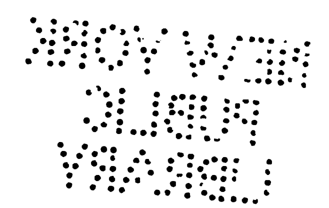
VON

DR. TARRASCH





LEIPZIG
VERLAG VON VEIT & COMP.
1907



Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

Inhalt

Seite

Zwölfte Runde:

Dreizehnte Runde:

Vierzehnte Runde:

Fünfzehnte Runde:

Sechzehnte Runde:

Siebzehnte Runde:

Achtzehnte Runde:

Seite

Neunzehnte Runde:

Zwanzigste Runde:

Übersicht der Eröffnungen

(Die Zahlen bezeichnen die Nummern der Partien.)

1. Spanische Partie 6, 9, 17, 20, 26, 27, 32, 33, 35, 39, 40, 43, 45, 51.
2. Vierspringerspiel 2, 8, 10, 22, 25, 34, 47, 52.
3. Schottische Partie 18, 53.
4. Wiener Partie 4, 36.
5. Abgelehntes Königsgambit 46, 60.
6. Damengambit 1, 3, 7, 12, 14, 19, 28, 31, 49, 50, 58.
7. Damenbauernpartie 21, 23, 29, 37, 38, 41, 44, 54, 55, 57, 59
8. Französische Partie 5, 13, 16.
9. Sizilianische Partie 11, 24.
10. Damenbauer gegen Königsbauer 42, 48, 56.
11. 1. f2—f4 30.

Tabelle zum Aufsuchen jeder einzelnen Partie

(Die Zahlen bezeichnen die Nummern der Partien.)

	Burn	Janowski	Marshall	Schlechter	Tarrasch	Tschigorin
Burn		1, 16, 33, 47	12, 26, 41, 56	9, 23, 39, 54	6, 20, 35, 51	14, 30, 45, 60
Janowski	1, 16, 33, 47		13, 28, 44, 58	10, 25, 40, 55	8, 22, 38, 52	4, 21, 36, 49
Marshall . . .	12, 26, 41, 56	13, 28, 44, 58		5, 19, 34, 50	3, 17, 31, 48	7, 24, 37, 53
Schlechter	9, 23, 39, 54	10, 25, 40, 55	5, 19, 34, 50		15, 29, 43, 59	2, 18, 32, 46
Tarrasch	6, 20, 35, 51	8, 22, 38, 52	3, 17, 31, 48	15, 29, 43, 59		11, 27, 42, 57
Tschigorin . . .	14, 30, 45, 60	4, 21, 36, 49	7, 24, 37, 53	2, 18, 32, 46	11, 27, 42, 57	

Vorwort und Einleitung

Ein Championturnier ist ein so singuläres Schachereignis, daß ich mich verpflichtet gefühlt habe, die in ihm gespielten Partien mit Erläuterungen gesammelt herauszugeben. Mein darauf bezüglicher Vorschlag fand bei den Leitern des Turniers, den Herren L. Hoffer und E. de Lannoy, bereitwilliges Entgegenkommen, wofür ich ihnen an dieser Stelle meinen verbindlichsten Dank ausspreche. So glaube ich denn, mit diesem Buche der Schachwelt keine unwillkommene Gabe zu bieten.

Schon im vorigen Jahre tauchte der Plan auf, ein separates Turnier zwischen den erfolgreichsten Schachmeistern der Gegenwart zu veranstalten, zuerst bei Gelegenheit des Schachkongresses zu Ostende 1906, sodann auf dem bald darauf folgenden fünfzehnten Kongreß des deutschen Schachbundes zu Nürnberg. Allein beidemal scheiterte der Plan an der Absage einiger Großmeister. Um so größer ist das Verdienst des Ostender Komitees, daß es sich durch die Absagen der Herren Dr. E. Lasker und Maróczy nicht beirren ließ und trotzdem endlich ein derartiges Turnier zusammengebracht hat. „Es ist eine oft bemerkte Erscheinung," so schrieb das Komitee in seinem in drei Sprachen hergestellten Programmbuch, in welchem es den bevorstehenden Schachkongreß zu Ostende ankündigte, „daß Schachspieler, die in Turnieren erfolgreich sind, nur mäßige Leistungen in Zweikämpfen aufzuweisen haben, während andere, die sich vorzüglich in Zweikämpfen bewähren, in Turnieren geringere Resultate erreichen. Beide Richtungen haben ihre Vorkämpfer, die beide mit demselben Recht

als Champions angesehen werden können, und es ist selbstverständlich, daß derjenige, der den Titel „Welt-Champion“ besitzt oder anstrebt, in beiden Spieltypen hervorragen muß. Das Komitee hat deshalb den Plan, der weder im letzten Kongreß zu Ostende noch in Nürnberg zustande kam, wieder aufgenommen, nämlich die Veranstaltung eines Turniers für sechs der Großmeister, die bisher die größten Erfolge aufzuweisen haben. Es wird außerdem keine Mühe gespart werden, um einen Wettkampf zwischen Dr. Lasker und dem Sieger in diesem Großmeister-Turnier herbeizuführen.“ Zu diesem Turnier wurden die Herren Janowski, Marshall, Schlechter und Dr. Tarrasch eingeladen, zu denen an Stelle von Dr. Lasker und Maróczy die Herren Burn und Tschigorin traten, so daß dieses Champion-Turnier einen völlig internationalen Charakter hatte, da nunmehr Deutschland, Österreich, Frankreich, England, Rußland und Amerika vertreten waren. Freilich stellte es sich bald heraus, daß das Komitee besser getan hätte, sich mit den vier erstgenannten Herren zu begnügen, denn so glänzende Erfolge Burn und Tschigorin in der Vergangenheit aufzuweisen hatten, einem derartig harten Kampfe zeigten sie sich nicht mehr gewachsen. Als Preisfonds war für das Turnier die Summe von 10 000 Frcs. ausgesetzt, die nach dem System Tietz verteilt werden sollte. Außerdem sollte der erste Sieger eine goldene Medaille erhalten, sowie ein Diplom, das ihm den Titel Champion bescheinigt.

Die Leitung des Turniers durch Herrn L. Hoffer, dem Herr E. de Lannoy sekundierte, war tadellos; alles ging vorschriftsmäßig und ohne Reibungen von statten. Die sechs Teilnehmer hatten jeder mit jedem vier Partien zu spielen, so daß es ein Turnier von 20 Runden wurde. Gespielt wurde fünfmal in der Woche und zwar von $10^1/_2$ bis $2^1/_2$ und von $3^1/_4$ bis $6^1/_4$ Uhr. Die Bedenkzeit betrug, wie gewöhnlich, zwei Stunden für die ersten dreißig Züge und eine Stunde für je fünfzehn folgende Züge.

Der ganze Schachkongreß, der außer dem Champion-Turnier

noch ein Meisterturnier, ein Damenturnier und drei Hauptturniere umfaßte, stand unter dem Protektorat der Stadt Ostende und des als Schachmäcen und Meister wohlbekannten Fürsten Dadian von Mingrelien, der seine oft bewährte Generosität durch eine Zuweisung von 500 Frcs. zum Turnierfonds betätigte. Dem internationalen Ehrenkomitee, dessen Präsident Prof. J. Rice in Neuyork war, gehörten aus Deutschland an die Herren Professor Reinhold Begas in Berlin, Hofrat Dr. Hermann Credner in Leipzig, der Chef der wohlbekannten Verlagsbuchhandlung Veit & Comp., in deren Verlag außer vielen Schachwerken auch die Deutsche Schachzeitung erscheint, Herr Generalkonsul Albert Hallgarten in Hamburg und Herr August Oppenheim in Mannheim, die letzteren beiden Herren als Schachmäcene seit längerer Zeit rühmlich bekannt. Die englischen Mitglieder des Ehrenkomitees waren Kapitän Beaumont, H. Chapmann, F. G. Naumann und Sir John Thursby, deren Namen sämtlich in der Schachwelt einen guten, metallischen Klang haben. Auch die übrigen Mitglieder, die Herren V. Tietz in Karlsbad, H. Helms in Neuyork und P. P. Saburoff in St. Petersburg sind dem Publikum seit Jahren wohlbekannt. Das Exekutivkomitee bestand aus den der Brüsseler Schachgesellschaft angehörigen Herren E. Pécher*, Graf R. Schaffgotsch, Graf H. von Limburg-Stirum, Baron Greindl, Baron Beyens, L. Chomé-Laroque und J. de Lannoy, während die Leitung des Turniers, wie schon erwähnt, in den sachkundigen Händen der Herren L. Hoffer und E. de Lannoy lag. Der eigentliche Veranstalter aber dieses wie überhaupt der Ostender Schachkongresse, die nunmehr bereits in drei aufeinanderfolgenden Jahren stattgefunden haben, ist Monsieur Marquet, der allgewaltige Pächter des Kursaals, ein junger Mann, der sich durch genialen Unternehmungs-

---

* Dieser hochverdiente Schachfreund, der langjährige Vorsitzende der Brüsseler Schachgesellschaft, der auch den beiden früheren Schachkongressen zu Ostende präsidiert hat, ist leider kürzlich gestorben.

geist in wenigen Jahren vom Kellner zum heimlichen König von Ostende aufgeschwungen hat, seinem Kollegen Murat vergleichbar, der es unter Napoleon ja auch vom Kellner zum König gebracht hat.

Das Turnier begann am 16. Mai und endete am 13. Juni. Es fand im Kursaal, in den prunkvollen Räumen des Cercle privé statt, zu denen nur die Mitglieder Zutritt haben. Man gelangt vom Eingang aus zunächst in eine hohe, prachtvolle Rotunde, die — offenbar mit feiner Beziehung auf die Herkunft des Schachspiels — im indischen Stil ausgestattet ist. Dies war der durchaus passende, ernste und strenge Tempel Caïssas. Daneben, von ihm nur durch einen Vorhang abgeschlossen, befand sich das Allerheiligste, ein herrlicher Saal im pompejanischen Stil, in welchem die Göttin Fortuna mit rollender Kugel und fallender Karte waltete, das Reich der Roulette und des Baccarat. Eine kuriose Zusammenstellung, Schach und Hasardspiel! Und doch, ich wüßte keine treffendere! Les extrêmes se touchent! Auf der einen Seite das Spiel par excellence, das wirkliche Spiel, das nichts als Spiel ist und nur das blinde Walten des Zufalls kennt, auf der anderen Seite das Spiel, das eben schon nicht mehr Spiel ist, das sich auf den unabänderlichen Gesetzen des logischen Denkens aufbaut, das haarscharfe Berechnung verlangt und zu seinen höchsten Betätigungen sogar künstlerisches Feingefühl erfordert! Nirgends wie gerade hier habe ich so lebhaft empfunden, daß das Schach, das natürlich ursprünglich ein Spiel war, eine Kunst geworden ist wie die andern Künste, die ja ursprünglich meines Erachtens auch nur Spiel, ja Spielerei gewesen sind! —

Bei dieser nahen Nachbarschaft war es natürlich, daß die Göttin Fortuna den Schachkämpfern gelegentlich einen Besuch abstattete, wie der Leser aus dem Studium der Partien ersehen wird. Wenn sich aber die Jünger Caïssas revanchieren wollten und der launischen Glücksgöttin in ihrem Tempel einen Gegen-

besuch abstatteten, dann ließ sie sich, wohl aus eifersüchtigem Groll gegen ihre Kollegin, meistens verleugnen und wollte von ihnen zu ihrem lebhaften Bedauern nichts wissen. —

Die folgende Tabelle zeigt das Endresultat des Turniers.

	Burn	Janowski	Marshall	Schlechter	Dr. Tarrasch	Tschigorin	Summe
urn . . .	—	0 0 0 0	1 ½ 0 0	½ 0 ½ ½	0 ½ 0 1	½ 1 1 1	8
anowski . .	1 1 1 1	—	1 0 1 0	0 0 ½ ½	½ 0 ½ 0	1 1 ½ 1	11½
arshall . .	0 ½ 1 1	0 1 0 1	—	½ 1 0 1	½ 0 ½ ½	½ ½ 1 1	11½
chlechter .	½ 1 ½ ½	1 1 ½ ½	½ 0 1 0	—	½ ½ 0 1	½ ½ 1 1	12
r. Tarrasch	1 ½ 1 0	½ 1 ½ 1	½ 1 ½ ½	½ ½ 1 0	—	1 ½ 0 1	12½
schigorin .	½ 0 0 0	0 0 ½ 0	½ ½ 0 0	½ ½ 0 0	0 ½ 1 0	—	4½

Es gewann somit den ersten Preis und den Championtitel Dr. Tarrasch, den zweiten Schlechter, und in den dritten und vierten teilten sich Janowski und Marshall.

Ein richtiges Bild der Leistungen der Teilnehmer erhält man aber erst, wenn man die beiden Altmeister Burn und Tschigorin, die ein Moment des Zufalls in den Kampf der sonst annähernd gleich starken Konkurrenten gebracht haben, wegläßt, wie es in der folgenden Tabelle geschehen ist:

Teilnehmer	Dr. Tarrasch	Schlechter	Janowski	Marshall	Summe
Dr. Tarrasch . .	—	½ ½ 1 0	½ 1 ½ 1	½ 1 ½ ½	7½
Schlechter . . .	½ ½ 0 1	—	1 1 ½ ½	½ 0 1 0	6½
Janowski . . .	½ 0 ½ 0	0 0 ½ ½	—	1 0 1 0	4
Marshall . . .	½ 0 ½ ½	½ 1 0 1	0 1 0 1	—	6

Danach hat Dr. Tarrasch eine Partie verloren und vier gewonnen, Schlechter drei verloren und vier gewonnen, Marshall vier verloren und vier gewonnen, Janowski hingegen sechs verloren und zwei gewonnen. Er verdankt somit seinen Erfolg nur der Mitwirkung von Burn und Tschigorin, die mit ihm über-

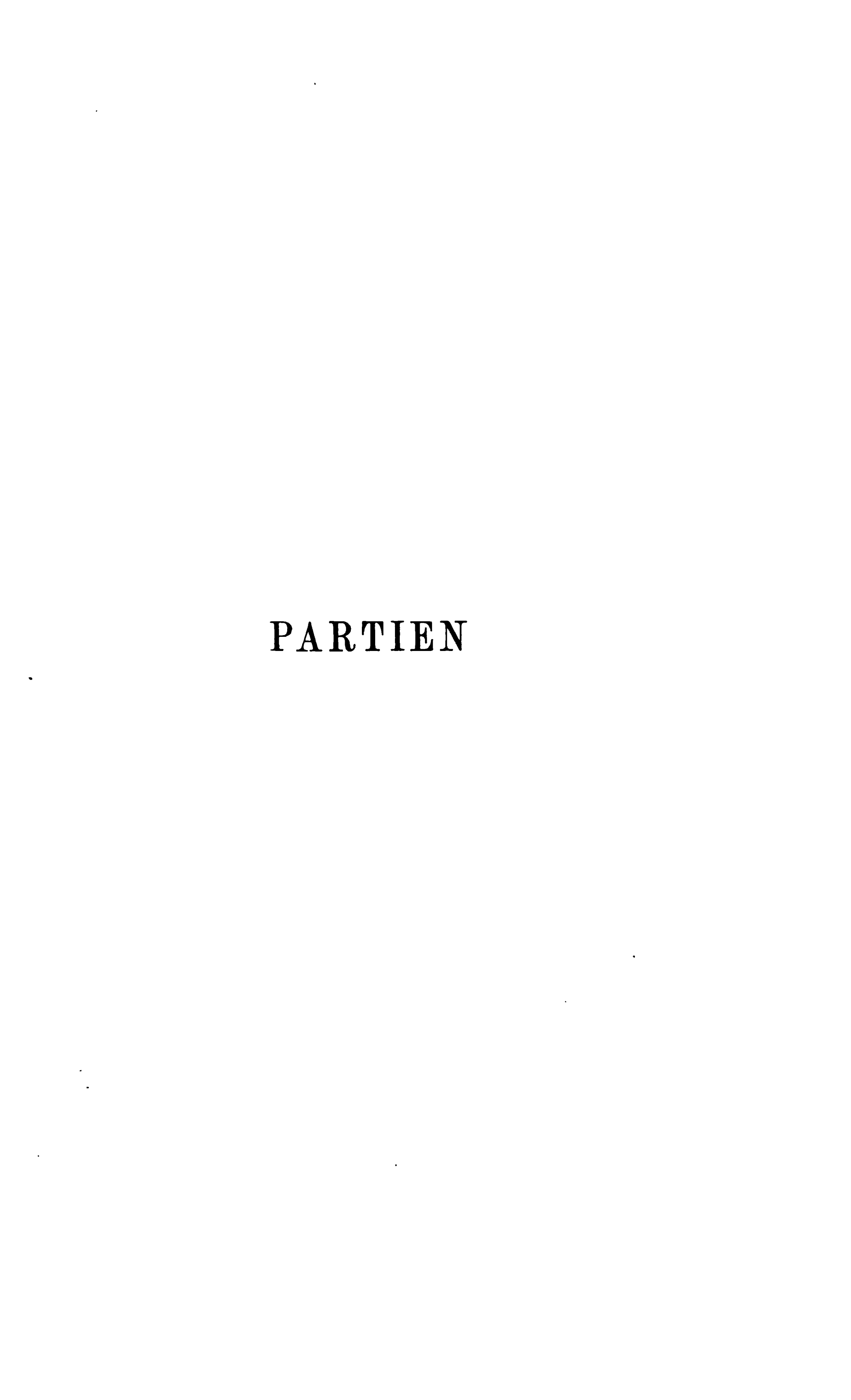
haupt nicht spielen können und zusammen von 8 Partien gegen ihn $7^1/_2$ verloren haben.

Der für das Championturnier bestimmte Preisfonds von 10 000 Frcs. wurde nach dem System Tietz derart verteilt, daß Dr. Tarrasch außer einer goldenen Medaille 2603 Fres 50 Cent., Schlechter 2277 Frcs 50 Cent., Janowski und Marshall je 1950 Frcs 50 Cent., Burn 779 Frcs 50 Cent. und Tschigorin 438 Frcs 50 Cent. erhielt. Die ersten Preise sind allerdings für ein Championturnier und für Ostende sehr gering. Die Preise für die schönsten Partien, die von Herrn Prof. Rice, Herrn Baron Rothschild, Herrn Oppenheim und andern Mäcenen gestiftet worden sind, harren zur Zeit der Drucklegung dieses Buches noch der Zuerkennung.

Der erste Sieger, der jetzt vierzehnmal auf internationalen Turnieren mitgespielt und davon siebenmal den ersten Preis gewonnen hat, beabsichtigt, sich an weiteren Turnieren nicht mehr zu beteiligen und sich auf Einzelwettkämpfe zu beschränken, deren erster, wenn die Schachwelt es will, der mit Dr. E. Lasker werden könnte. Ein Teil von dem Gelde, das jedes Jahr für so viele Turniere verwandt wird, könnte ganz gut einmal einer derartigen Veranstaltung gewidmet werden, die ja seit langer Zeit ein Postulat der Schachwelt bildet.

Nürnberg, September 1907.

Der Herausgeber.



PARTIEN

Erste Runde.

Gespielt am 16. Mai.

Die interessanteste und lebhafteste Partie dieser Runde war das angenommene Damengambit Burn — Janowski. Burn laborierte von vornherein an mangelhafter Entwicklung seines Damenläufers und Janowski nützte seine überlegene Stellung auf seine gewöhnliche kühne Art, die selbst das Opfer einer Qualität nicht scheute, zu einem siegreichen Königsangriff aus. — Schlechter kam in einem Dreispringerspiel gegen Tschigorin nur zu einem minimalen Vorteil, der sich bald zum Remis verflüchtigte. — Dasselbe Resultat hatte das Damengambit Marshall — Tarrasch, in dem sich der Vorteil des Nachziehenden ebenfalls als nicht genügend herausstellte. — Stand nach der ersten Runde: Janowski 1, Marshall, Schlechter und Dr. Tarrasch ½.

Partie Nr. 1.

	Burn.	Janowski.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5×c4

Die Annahme des Damengambits halte ich, wie ich schon oft auseinandergesetzt, nicht für günstig, da Schwarz damit dem Gegner ein Tempo schenkt und das Zentrum aufgibt.

3. Sg1—f3 ....

Blackburnes Zug, der für den stärksten gilt, da er e7—e5 verhindert. Aber e2—e3 ist kaum schwächer, trotz der möglichen Antwort e7—e5.

3.	....	Sg8—f6
4.	e2—e3	....

Die einzige Schwierigkeit, die Weiß im angenommenen Damengambit zu überwinden hat, ist die Entwicklung seines Damenläufers, der manchmal, wie auch in dieser Partie, recht lange eingesperrt bleibt. Deshalb dürfte es sich empfehlen, ihn vor dem Aufzuge des Königsbauern nach g5 oder wenigstens f4 zu entwickeln und deshalb an dieser Stelle Sc3 zu spielen (nicht sofort Lg5 wegen Se4).

4.	....	c7—c5
5.	Lf1×c4	e7—e6
6.	Sb1—c3	a7—a6

Dieser von Janowski oft angewendete Flankenangriff erweist sich entschieden als eine Verstärkung der gewöhnlichen Verteidigung. Schwarz gewinnt immer Terrain auf dem Damenflügel und

seine Bauern nehmen eine drohende Haltung an.

7. 0—0 ....

a2—a4 zu entgegnen, empfiehlt sich nicht. Dagegen ist es ein sehr guter Plan, die Bauern aufmarschieren zu lassen und sie dann durch a2—a4, worauf b5—b4 folgen muß, aus Reih und Glied zu bringen, wodurch Weiß wieder in den Besitz des Punktes c4 gelangt. Ganz besonders günstig ist dies, wenn der weiße Damenspringer noch nicht entwickelt ist, während er sonst erst nach b1 zurückentwickelt werden muß, ehe er über d2 den Punkt c4 besetzen kann.

7. .... b7—b5
8. Lc4—d3 ....

Man kann den Läufer auch ganz gut nach b3 ziehen. In der letzten Runde zog ihn Marshall gegen denselben Gegner nach e2, was sich als recht vorteilhaft erwies.

8. .... Lc8—b7
9. Dd1—e2 Sb8—d7

Gewöhnlich entwickelt man diesen Springer nach c6, wo er den Damenbauern angreift und somit das Vorgehen des Königsbauern verhindert. Dafür maskiert er auf d7 nicht die günstige Angriffslinie des Damenläufers. Nach meiner Erfahrung stehen die Springer fast immer auf c3 (c6) und f3 (f6) viel besser als auf d2 (d7) und e2 (e7), da sie über die Grenze hinweg schon ins Feindesland hineinschauen.

10. Tf1—d1 Dd8—c7

Da die Dame hier in die Schußlinie des andern Turmes gerät, wäre sie besser sofort nach b6 gegangen.

11. Lc1—d2? ....

Jetzt war es notwendig, endlich den Damenläufer zu befreien und zu diesem Zwecke e3—e4 zu spielen. Die Fortsetzung cd Sd4:, Sc5 war darauf kaum zu fürchten, da Schwarz dann bei seinem noch nicht genügend entwickelten Spiel Opferangriffe auf b5 gewärtigen mußte.

11. .... Lf8—d6
12. Ta1—c1 Dc7—b6

Mit Lf3: nebst Lh2+ auf Bauerngewinn auszugehen, wäre verfehlt, denn dann wäre der Ta8 angegriffen und der Läufer durch g2—g3 mit Absperrung bedroht.

13. Ld2—e1 ....

Weiß hat den Damenläufer nach Steinitz entwickelt, aber er wirkt hier fast gar nicht, und so kommt es, daß Weiß trotz seiner schnelleren Entwicklung bald die schlechtere Stellung hat und dem Gegner den Angriff überlassen muß, dessen Grundlage seine beiden wohlpostierten Läufer bilden.

13. .... 0—0
14. Ld3-c2 ....

Hier und im folgenden ist es schon schwer, für Weiß bessere Züge zu empfehlen. Wenn eine einzige Figur schlecht steht, steht eben oft das ganze Spiel schlecht.

14. .... Ta8—c8
15. d4×c5 Tc8×c5

Näherliegend und korrekter war es, mit einer leichten Figur wiederzuschlagen. Der Turm geht zum Angriff vor, gerät aber, wie die Folge zeigt, leicht auf einen verlorenen Posten.

16. Sf3—d4 Ld6—b8
17. f2—f3 ....

Das ganze kombinierte Manöver der letzten Züge bezweckt offenbar,

dem Läufer auf f2 eine für Schwarz nicht ungefährliche Wirksamkeit zu eröffnen.

17. .... Tf8—c8

Gewagt, da hiermit dem andern Turm das einzige gute Rückzugsfeld verlegt wird.

18. Le1—f2 Tc5—h5
19. f3—f4 Th5—c5

Sonst könnte Weiß z. B. durch Le4 die exponierte Stellung des Turmes zur Abschwächung des Angriffs ausnützen.

20. Td1—d2 ....

Mit Sb3 und e3—e4 den Läufer endlich zur Geltung zu bringen, wäre auch nicht gerade vorteilhaft für Weiß; der Turm würde nach c4 und auf Lb3 nach b4 gehen und die Dame sich nach d8 zurückziehen. e4—e5 wäre alsdann wegen Sd5 für Schwarz günstig. Schwarz steht überhaupt so gut und hat so viele Angriffschancen gegen die weiße Königsstellung, daß er das Opfer des gefährdeten Turmes gegen eine leichte Figur kaum zu scheuen braucht. Janowskis vorangegangene Turmmanöver waren zwar gewagt, aber nicht fehlerhaft.

20. .... g7—g6

Vorbereitung zu dem Vorstoß des Königsbauern; Sf5 muß zuvor verhindert werden.

21. Tc1—d1 ....

Nun droht Weiß durch Sb3, T5c7, e3—e4 in Vorteil zu kommen.

21. .... Db6—c7
22. Sd4—b3 Tc5—c4
23. Lc2—d3 Tc4—b4
24. Td2—c2 Dc7—d8
25. Sb3—d4 ....

Weiß will natürlich die Pattstellung des Turmes durch a2—a3 ausnützen. Hierzu war jedoch der Rückzug des Springers nach c1 eine bessere Vorbereitung. Der Turm hätte jedoch im schlimmsten Falle mit Tb2: nebst Tc3: sein Leben teuer verkauft.

25. .... e6—e5!

Der entscheidende Stoß, der die Läuferlinie öffnet und den Springer zum Angriff heranbringt.

26. f4×e5 Sd7×e5
27. a2—a3 Tb4×d4
28. e3×d4 Se5—g4

Stellung nach dem 28. Zuge von Schwarz.



Für den Königsangriff, den Schwarz mit der Dame und den vier leichten Figuren erlangen muß, bietet der Mehrbesitz der Qualität kein Äquivalent.

29. h2—h3 ....

Die beste Verteidigung bot noch Se4.

29. .... Dd8—d6!
30. h3×g4 Dd6—h2†
31. Kg1—f1 Dh2—h1†
32. Lf2—g1 Lb8—h2
33. De2—f2 ....

Jedenfalls besser, wenn auch nicht genügend, war Kf2.

33. .... Sf6×g4

Erzwingt den Gewinn der Dame

gegen Turm und Springer und damit den Sieg.

34.	d4—d5	Sg4×f2
35.	Kf1×f2	Lh2—b8
36.	Sc3—e2	Tc8—e8
37.	Tc2—c6	Te8—e5
38.	Td1—c1	Lb8—a7†
39.	Kf2—f3	Dh1—h5†
40.	g2—g4	Dh5—h3†
41.	Se2—g3	Te5×d5
42.	Ld3—f1	Dh3—h4
43.	Lg1×a7	Td5—d6
44.	Sg3—e4	Lb7×c6
45.	Tc1×c6	Td6×c6
46.	La7—d4	f7—f5

Aufgegeben.

Partie Nr. 2.

Schlechter. Tschigorin.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Sb1—c3	Lf8—b4

Mit diesem wenig gefährlichen Zuge kann man die fatale Symmetrisierung der Stellungen, die Sf6 zur Folge hat, vermeiden.

4.	Lf1—c4	Sg8—f6
5.	0—0	d7—d6
6.	Sc3—d5	Lb4—c5
7.	d2—d3	Sf6×d5
8.	e4×d5	Sc6—e7
9.	d3—d4	e5×d4
10.	Sf3×d4	....

Weiß steht eine Idee besser, da der Bauer d5 auf das schwarze Spiel drückt. Das folgende Läufermanöver vergrößert noch den Vorteil des weißen Spiels durch Schwächung des Punktes e6.

10.	....	0—0
11.	Lc1—g5	f7—f6
12.	Lg5—e3	Lc5×d4

Und nun hat Weiß neben dem Vorteil der schnelleren Entwicklung auch noch den der beiden Läufer erlangt. Aber merkwürdigerweise gelangt Schwarz zum Ausgleich, ohne daß man dem Weißen ein größeres Versäumnis nachweisen könnte. Die Vorteile sind eben doch nur minimal und ihre Ausnützung ist ein schwieriges Problem, während Schwarz nur einfache Entwicklungszüge zu machen braucht.

13.	Le3×d4	Lc8—f5

Hier steht der Läufer ausgezeichnet.

14.	Tf1—e1	Se7—g6
15.	Dd1—d2	....

Vielleicht war hier Lb5 stärker, um die Entwicklung der schwarzen Dame nach d7 und der Türme nach e8 zu hindern, oder, falls a7—a6 nebst b7—b5 geschah, Angriffspunkte zu schaffen. Auch Lb3 nebst c2—c4 und La4 kam zu diesem Zwecke in Betracht.

15.	....	Dd8—d7
16.	Lc4—b3	Tf8—e8
17.	f2—f3	Sg6—e5

Es drohte g2—g4.

18.	Te1—e2	a7—a5
19.	a2—a4	Te8—e7
20.	Ta1—e1	b7—b6
21.	Ld4×e5	....

Ohne daß man einem der beiden Spieler einen Vorwurf machen kann, löst sich die wenig aufregende Partie bald zum Remis auf.

21.	....	Te7×e5
22.	f3—f4	Te5×e2
23.	Dd2×e2	Kg8—f8
24.	Kg1—f2	Ta8—e8
25.	De2×e8†	Dd7×e8
26.	Te1×e8†	Kf8×e8
27.	Kf2—f3	h7—h5

28. Kf3—e3 h5—h4
29. c2—c3 Ke8—e7
30. Lb3—d1 Lf5—d7

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 3.

Marshall. Dr. Tarrasch.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 c7—c5

Diese von mir als die einzig korrekte empfohlene Verteidigung des Damengambits hat sich auch in diesem Turnier vollkommen bewährt. Sie leistet alles, was man billigerweise von einer Verteidigung verlangen kann: sie führt zum Ausgleich.

4. c4×d5 e6×d5
5. Sg1—f3 Sb8—c6
6. Lc1—g5 ....

Dieser Zug ist nicht gut, denn er führt zu einem die Entwicklung des Nachziehenden befördernden Abtausch.

6. .... Lf8—e7
7. Lg5×e7 Sg8×e7
8. d4×c5 ....

Auch dieser Zug, mit dem für die Entwicklung nichts geleistet und außerdem noch das Zentrum aufgegeben wird, ist nicht zu empfehlen. Statt dessen sollte e2—e3 geschehen. Aber Schwarz hat sowieso bereits den Vorteil des Anzuges erlangt.

8. .... d5—d4

Viel stärker als Da5, ja vielleicht der einzig richtige Zug.

9. Sc3—e4 0—0

Schwarz hat nun (vorübergehend) einen Bauern weniger, aber einen erheblichen Vorsprung in der Entwicklung und einen starken Mittelbauern. Nur durch Rückgabe des Bauern kann Weiß Ausgleich erzielen.

10. Sf3—d2 ....

Am einfachsten wäre wohl e2—e3.

10. .... Lc8—f5

Noch stärker ist vielleicht Le6, was die von Weiß beabsichtigte Entwicklung g2—g3 nebst Lg2 verhindert, da hierauf Ld5 nebst f7—f5 zum Gewinn einer Figur führt.

11. g2—g3 Dd8—a5
12. Lf1—g2 ....

Jeder Versuch, den Gambitbauern zu halten, würde das weiße Spiel kompromittieren.

12. .... Lf5×e4
13. Lg2×e4 Da5×c5
14. 0—0 Ta8—c8
15. Ta1—c1 Dc5—a5
16. Sd2—c4! Da5—g5

Den a-Bauern darf Schwarz nicht schlagen, da nach b2—b3, Da6, Ta1, Db5, Sd6 die Qualität verloren ginge. Die nun folgende Kombination führt zum Abtausch der leichten Figuren und Remisschluß.

17. Sc4—d6 Tc8—c7
18. Sd6×b7 Tc7×b7
19. Le4×c6 Se7×c6
20. Tc1×c6 Tb7×b2
21. Dd1×d4 Tb2×a2
22. Dd4—c4 Dg5—d2
23. Tc6—c8 g7—g6

Auf De2:? würde Weiß Dc5 antworten, und die alsdann nach Te8 möglichen Verwicklungen (z. B. Dc6) würden für Schwarz mindestens nicht günstig sein.

24. Tc8×f8† Kg8×f8
25. Dc4—c5† Kf8—g7
26. Dc5—e5† Kg7—h6

Als Remis abgebrochen.

Zweite Runde.

Gespielt am 17. Mai.

Tschigorin verlor eine von ihm recht schwach gespielte Wiener Partie gegen Janowski, während eine französische Partie zwischen Schlechter und Marshall nach lebhaften Wendungen remis wurde. — Dr. Tarrasch gewann eine spanische Partie gegen Burn durch eine versteckte Kombination, die der Partie dauernden Wert verleihen dürfte. — Stand nach der zweiten Runde: Janowski 2, Dr. Tarrasch $1^1/_2$, Marshall und Schlechter 1.

Partie Nr. 4.

	Tschigorin.	Janowski.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sb1—c3	Lf8—c5
3.	Lf1—c4	Sb8—c6
4.	d2—d3	d7—d6
5.	Lc1—e3	Lc5—b6
6.	Sc3—d5	....

Dieser frühzeitige Vorstoß gestaltet das Spiel lebhaft und verwickelt. Die Entwicklung des Königsspringers nach e7 oder f6 ist darauf nicht ratsam wegen der Fesselung durch den Läufer. Am korrektesten ist wohl die Entgegnung Le6.

6.	....	Sg8—f6

Zu gewagt! Weiß sollte nun in Vorteil kommen.

7.	Le3—g5	Lc8—e6
8.	Sd5×f6†	g7×f6
9.	Lg5—h4	....

Le6: wäre für Weiß weniger günstig.

9.	....	Le6×c4
10.	d3×c4	Th8—g8
11.	Dd1—h5	....

Schwarz kann hierauf den Verlust eines Bauern schwer vermeiden. Tg2: darf natürlich wegen Lg3 nicht geschehen.

11.	....	Dd8—e7
12.	Sg1—e2?	....

Hierauf kommt Weiß nicht nur nicht in Vorteil, sondern sogar in Nachteil. Die richtige, auf der Hand liegende Spielweise war Dh7: 0—0—0, Df5† mit einem Bauern mehr und (nach Se2) sicherer Stellung.

12.	....	De7—e6!

Hiernach geht der Angriff auf Schwarz über.

13.	Dh5×h7	Sc6—e7

Auf die Rochade würde Df5 den Damentausch herbeiführen.

14.	Dh7—h5	Se7—g6

Droht Th8.

15.	Lh4—g3	De6×c4

Der Gegenangriff erweist sich wie gewöhnlich stärker als der Angriff.

16.	Se2—c3	Lb6—a5
17.	Dh5—f3	La5×c3†
18.	b2×c3	0—0—0
19.	Df3—d3	Dc4—c6
20.	0—0—0	....

Hier steht der König sehr unsicher; aber auf die kurze Rochade würde f6—f5, ef, Sf4, Df3, Df3: nebst Se2† und Sc3: ebenfalls zum Vorteil von Schwarz folgen.

20. .... Sg6—e7

Um d6—d5 zu spielen, was der Gegner durch c3—c4 verhindern sollte.

21. Td1—d2? Dc6—a4
22. Kc1—b2 d6—d5
23. Th1—d1 ....

Hierauf darf allerdings de wegen des Matts auf d8 nicht geschehen.

23. .... Td8—d6!
24. e4×d5? Td6—b6†

Aufgegeben; auf Ka1 gewinnt Ta6.

Partie Nr. 5.

Schlechter. Marshall.

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. Sb1—c3 Sg8—f6
4. Lc1—g5 ....

Dieser früher so beliebte Zug wird meiner Ansicht nach durch den anscheinend minderwertigen Gegenzug Mac Cutcheons völlig widerlegt. Schwarz erlangt immer das etwas bessere Spiel.

4. .... Lf8—b4
5. e4×d5 ....

Die Ausführung der Drohung e4—e5 wird mit h7—h6 beantwortet, und der Läufer muß zurückkehren, woher er kam der Fahrt, denn sowohl e5×f6 (hg, fg, Tg8 nebst Df6) wie Lh4 (g5 nebst Se4) ist für Weiß unvorteilhaft.

5. .... Dd8×d5
6. Sg1—f3 ....

Jedenfalls besser als der Abtausch auf f6.

6. .... Sf6—e4

Der nächstliegende, aber nicht der beste Zug. Da der Abtausch auf f6 nicht zu fürchten ist, so braucht der Springer nicht zu ziehen, dies führt nur zu einem ungünstigeren Tausch mit Entwicklung des Weißen. c7—c5 war der richtige Zug.

7. Lg5—d2 Lb4×c3
8. b2×c3 Se4×d2?

Ein zunächst noch ganz unnötiger und unmotivierter Abtausch. Schwarz mußte sofort mit c7—c5 an der Sprengung des starken weißen Zentrums arbeiten.

9. Dd1×d2 0—0
10. Lf1-d3 ....

Weiß ist nun schneller und besser entwickelt.

10. .... c7—c5
11. c3—c4! Dd5—h5
12. c2—c3 Sb8—c6
13. 0—0 c5×d4

Es war jetzt nicht am Platze, ökonomisch zu spielen. Besser war jedenfalls sofort e6—e5, um auf d4×c5 mit f7—f5 vorzugehen. Weiß hätte den c-Bauern schwerlich geschlagen. Der Bauerntausch arrondiert das weiße Spiel, das nun entschieden überlegen ist.

14. c3×d4 e6—e5
15. d4—d5 Sc6—b8

Geht der Springer nach e7, so folgt d5—d6 nebst c4—c5 und der Freibauer wird sehr stark.

16. Dd2—e3 Sb8—d7
17. c4—c5 Sd7—f6
18. Sf3×e5 ....

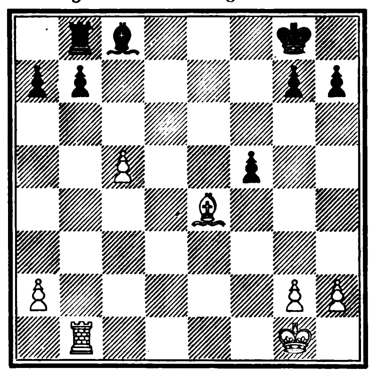
Der Abtausch des kostbaren Freibauern gegen den immer gefährdeten Königsbauern ist nicht gut. Das Richtige war d5—d6; Weiß fürchtete mit Unrecht die Gabel e5—e4, worauf Le4: nebst Sd2 auf Te8 und schließlich (auf Se4: nebst f7—f5) Sg3 gefolgt wäre.

18.	....	Tf8—e8
19.	f2—f4	Sf6 × d5
20.	De3—d4	Sd5 × f4

Damit gewinnt Schwarz einen Bauern; Weiß verwertet aber seinen Entwicklungsvorsprung in sehr geschickter Weise.

21.	Tf1 × f4	Dh5 × e5
22.	Dd4 × e5	Te8 × e5
23.	Tf4—e4!	Te5 × e4
24.	Ld3 × e4	Ta8—b8
25.	Ta1—b1	f7—f5

Stellung nach dem 25. Zuge von Schwarz.



26.	Le4—d5†	....

Dieser naheliegende Zug gibt den Gewinn aus der Hand. Richtig war Lf3, Kf8, c6, b5!, c7, Tb6, Td1 nebst Td8.

26.	....	Kg8—f8
27.	a2—a4	....

Man sieht, daß der Vorstoß des c-Bauern jetzt nicht mehr so stark ist, da dem Turm die d-Linie versperrt ist.

27.	....	Kf8—e7
28.	a4—a5	a7—a6

Notwendig, um das weitere Vorgehen des a-Bauern zu verhindern.

29.	c5—c6	Ke7—d6
30.	Ld5—f3	Kd6—c7
31.	c6 × b7	Lc8 × b7
32.	Tb1—c1†	

Remis, denn es folgt Tb1 nebst Tc1†. Ein hübscher Remisschluß.

Partie Nr. 6.

Dr. Tarrasch.		Burn.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	b7—b5

Es macht wohl keinen großen Unterschied aus, ob man diesen Zug sofort oder erst später macht, wenn man nur in das jetzt gebräuchlichste Verteidigungssystem Le7 nebst d7—d6 einlenkt. Wenn ich diese Verteidigung wegen der Einsperrung des schwarzen Königsläufers auch theoretisch nicht für völlig genügend ansehen kann, so gewährt sie dem Nachziehenden doch ein sehr festes und schwer angreifbares Spiel.

6.	La4—b3	Lf8—e7
7.	d2—d4	d7—d6

Sd4: wäre wegen Lf7 ✢ nebst Se5 ✢ und Dd4: für Schwarz unvorteilhaft; ebenso e5 × d4 wegen e4—e5.

8.	a2—a4	....

Der Zug ist an dieser Stelle neu, aber sehr gut; er beseitigt vor allem die Gefahr, daß der weiße Königsläufer durch Sd4: nebst c7—c5—c4 erobert wird.

8.	....	Lc8—g4

Der Fesselungszug ist in dieser Variante für Schwarz kaum zu empfehlen. Besser vielleicht b5—b4, da die hierauf oft günstige Entgegnung a4—a5 (mit der Drohung

La4) durch die Rochade beantwortet wird, worauf La4 natürlich keine Kraft mehr hat.

9. c2—c3 ....

Weiß richtet sich darauf ein, auf Lf3: mit dem Bauern wiederzuschlagen, was in dieser Stellung ganz korrekt ist.

9. .... 0—0
10. Dd1—d3 ....

In einer ganz ähnlichen Stellung der dritten Turnuspartie zwischen denselben Gegnern geschah hier h2—h3, was vielleicht noch stärker ist.

10. .... Dd8—d7

Ein vortrefflicher Zug, der Lf3: nebst Dh3 droht. Man sieht, daß Schwarz in der Entwicklung voraus ist.

11. Lc1—g5 ....

Um seine Entwicklung zu vollenden und Angriffschancen zu erlangen, entschließt sich Weiß zu einem Bauernopfer. Natürlich war d4—d5 ein sicherer und guter Zug, dagegen wäre Sbd2 wegen Sf6—h5—f4 für Weiß ungünstig gewesen.

11. .... Lg4 × f3
12. Dd3 × f3! ....

Auf gf gelangt Schwarz mit Dh3 (droht Sg4!) zum Angriff.

12. .... e5 × d4
13. a4 × b5 Sc6—e5

Besser war sofort a b, worauf Turmtausch nebst Dd3 folgt und Weiß für den geopferten Bauern ein gutes Spiel erhält.

14. Df3—d1 d4 × c3
15. Sb1 × c3 a6 × b5
16. Ta1 × a8 Tf8 × a8
17. f2—f4 ....

Weiß ist nun schön entwickelt und eröffnet hiermit einen lebhaften Angriff.

17. .... Se5—c4!

Am besten; auf Sg6 könnte z. B. Lf7 ⊹ nebst Lf6: mit der Drohung Dd5† folgen.

18. e4—e5 Sf6—e8

Natürlich darf hier und im folgenden Se3 wegen Df3 nicht geschehen.

19. Lg5 × e7 Dd7 × e7
20. Sc3 × b5 d6 × e5!

Um Lc4: mit Dc5† zu beantworten.

21. Dd1—d5 Sc4—b6
22. Dd5 × e5 De7—b4!

Schwarz durfte die Dame nicht tauschen, da er den f-Bauern verloren hätte. Auf b4 aber greift die Dame zwei locker stehende Figuren an. Die Angriffs- und Gegenangriffszüge sind recht interessant.

23. Tf1—e1 g7—g6

Am besten deckte Schwarz das auf e8 drohende Mat durch Sd7, worauf die Dame am besten nach e4 gegangen wäre; es standen ihr aber auch die Züge nach e7 und e3 (Db5:, Lf7 ⊹ nebst De6†) zu Gebote.

24. Sb5—d4 ....

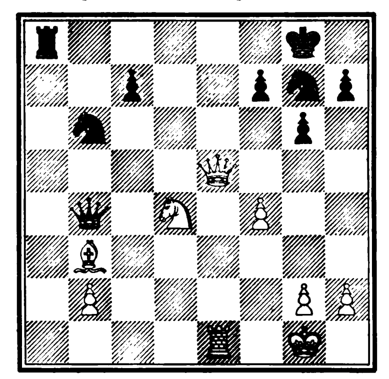
Droht Sc6, Se7† und Dh8 ⧺.

24. .... Se8—g7

In dieser für Weiß anscheinend rettungslos verlorenen Stellung sind alle weißen Figuren bedroht, nämlich Läufer und Springer durch c7—c5 und Dame, Turm und König durch Te8. Weiß hat jedoch einen Rettungszug, nämlich Te4 mit der Drohung Se6, worauf

jedoch Dd2, Te2, Db4, Te4 mit Remisschluß folgt.

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Te1—d1 ....

Eine Inspiration.

25. .... c7—c5

Auf Te8 folgt Dc7:, Te1†, Kf2 mit Mattdrohung auf f7 und g8. — Am besten war es wohl noch für Schwarz, seinen letzten Zug zurückzunehmen und mit Se8 den c-Bauern zu decken. Es hätte aber wohl jeder Spieler c7—c5 gezogen, da die folgende tiefliegende und komplizierte Gewinnkombination ganz undurchsichtig ist.

26. Lb3×f7† Kg8×f7
27. Sd4—c6 Db4—b3

Besser wäre die Dame nach b5 gegangen, da sie auf b3, wie man hinterdrein leicht sieht, in Verlustgefahr gerät.

28. De5—e7† Kf7—g8
29. Td1—d8† Ta8×d8
30. De7×d8† Sg7—e8

Auf Kf7 geht durch Se5† nebst Dg8† die Dame verloren. Stände sie jedoch auf b5, so würde Weiß nach Kf7, Se5†, Ke6, Dg8† den Springer g7 zurück gewinnen und nach Kf5, Dg7:, Db2: immer noch im Vorteil sein, denn der schwarze König ist sehr exponiert, der schwarze Springer schwach gedeckt und die schwarzen Königsbauern schutzlos; ein hübscher und plausibler, aber natürlich nicht erzwungener Schluß, der jedoch die Stärke des weißen Spiels zeigt, wäre dann Df7†, Ke4, Sf3 (um zunächst die weiße Königsstellung zu sichern), Dc1†, Kf2, Df4:, Db7†, Sd5, Db1 ‡. Ein ganz problemmäßiges Matt!

31. Dd8×e8† Kg8—g7
32. De8—e5† Kg7—h6
33. Sc6—e7 ....

Droht Sf5†, gf, Df6† nebst Dg5 ‡.

33. .... Db3—d1†
34. Kg1—f2 Dd1—d4†
35. De5×d4 c5×d4
36. Se7—c6 ....

Weiß gewinnt nun noch einen zweiten Bauern.

36. .... d4—d3
37. Sc6—e5 d3—d2
38. Kf2—e2 Sb6—d5
39. g2—g3 Aufgegeben;

nach Se3, Kd2:, Sf1†, Ke2, Sh2: bleibt der Springer abgesperrt und der b-Bauer geht zur Dame.

Dritte Runde.

Gespielt am 18. Mai.

Drei Remisen, das war das Resultat dieser Runde. Das Damengambit Marshall — Tschigorin, wie das Vierspringerspiel Janowski — Tarrasch nahm frühzeitig Remischarakter an, und die spanische Partie Burn — Schlechter, die von Anfang an für den Nachziehenden günstiger stand, blieb nach sehr hartnäckigem Widerstand Burns ebenfalls unentschieden. — Stand nach der dritten Runde: Janowski $2^1/_2$, Dr. Tarrasch 2, Marshall und Schlechter $1^1/_2$.

Partie Nr. 7.

Marshall. Tschigorin.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 c7—c6

Dies ergibt stets ein beengtes Spiel für Schwarz; besonders der Damenläufer bleibt lange eingeschlossen. Der schwarze c-Bauer gehört im Damengambit nach c5.

4. c4×d5 ....

Kommt dem Gegner in der liebenswürdigsten Weise entgegen. Sf3 nebst e2—e4 sollte geschehen, dagegen wäre sofort e2—e4 nicht unbedenklich wegen der Fortsetzung d5×e4, Se4:, Lb4†, Ld2 (oder Sc3, c6—c5!), Dd4:, Lb4:, De4 ✢, Le2, Dg2:!; dieses Gambitspiel ist wahrscheinlich inkorrekt.

4. .... e6×d5
5. Sg1—f3 Sg8—f6
6. Lc1—g5 Lf8—e7
7. e2—e3 Lc8—f5
8. Lf1—e2 ....

Der Läufer muß durchaus nach d3 gehen, denn sonst steht sein Antagonist auf f5 viel wirksamer.

8. .... Sb8—d7
9. 0—0 h7—h6
10. Lg5—f4 Sf6—h5

Zeitverlust.

11. Lf4—e5 0—0

Schwarz darf den Läufer nicht schlagen, da der zurückschlagende Bauer dem Springer das Rückzugsfeld nimmt, so daß Weiß durch die Drohung Sd4 in Vorteil käme.

12. Ta1—c1 Sh5—f6
13. Le2—d3 Sf6—e4

Nicht gut, wie sich bald zeig — — en könnte.

14. Dd1—c2 Se4×c3
15. Dc2×c3 ....

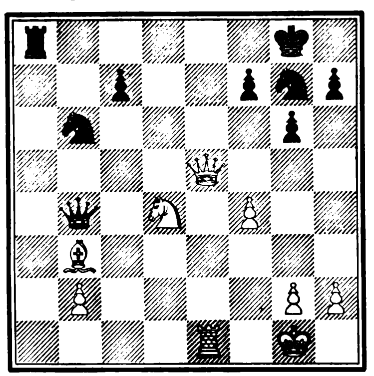
Viel stärker wäre es, mit dem Bauern zu schlagen, denn dann könnte Weiß mit dem c-Bauern oder e-Bauern zum Angriff vorgehen und aus der Partie etwas gestalten, während sie sich so einfach zum Remis abspielt.

15. .... Lf5×d3
16. Dc3×d3 Tf8—e8
17. Dd3—f5 Le7—f6
18. Le5×f6 Sd7×f6
19. Sf3—e5 Dd8—e7
20. Tf1—e1 ....

Es ist nichts zu machen, es bieten sich weder für Weiß noch für Schwarz Angriffspunkte.

jedoch Dd2, Te2, Db4, Te4 mit Remisschluß folgt.

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Te1—d1 ....

Eine Inspiration.

25. .... c7—c5

Auf Te8 folgt Dc7:, Te1†, Kf2 mit Mattdrohung auf f7 und g8. — Am besten war es wohl noch für Schwarz, seinen letzten Zug zurückzunehmen und mit Se8 den c-Bauern zu decken. Es hätte aber wohl jeder Spieler c7—c5 gezogen, da die folgende tiefliegende und komplizierte Gewinnkombination ganz undurchsichtig ist.

26. Lb3×f7† Kg8×f7
27. Sd4—c6 Db4—b3

Besser wäre die Dame nach b5 gegangen, da sie auf b3, wie man hinterdrein leicht sieht, in Verlustgefahr gerät.

28. De5—e7† Kf7—g8
29. Td1—d8† Ta8×d8
30. De7×d8† Sg7—e8

Auf Kf7 geht durch Se5† nebst Dg8† die Dame verloren. Stände sie jedoch auf b5, so würde Weiß nach Kf7, Se5†, Ke6, Dg8† den Springer g7 zurück gewinnen und nach Kf5, Dg7:, Db2: immer noch im Vorteil sein, denn der schwarze König ist sehr exponiert, der schwarze Springer schwach gedeckt und die schwarzen Königsbauern schutzlos; ein hübscher und plausibler, aber natürlich nicht erzwungener Schluß, der jedoch die Stärke des weißen Spiels zeigt, wäre dann Df7†, Ke4, Sf3 (um zunächst die weiße Königsstellung zu sichern), Dc1†, Kf2, Df4:, Db7†, Sd5, Db1‡. Ein ganz problemmäßiges Matt!

31. Dd8×e8† Kg8—g7
32. De8—e5† Kg7—h6
33. Sc6—e7 ....

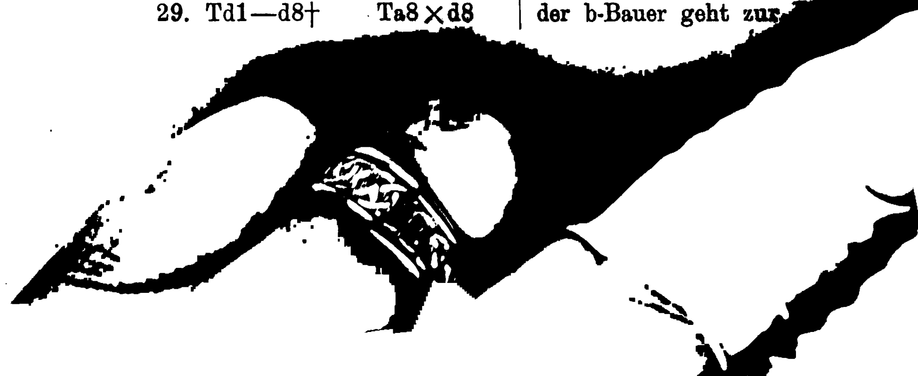
Droht Sf5†, gf, Df6† nebst Dg5‡.

33. .... Db3—d1†
34. Kg1—f2 Dd1—d4†
35. De5×d4 c5×d4
36. Se7—c6 ....

Weiß gewinnt nun noch einen zweiten Bauern.

36. .... d4—d3
37. Sc6—e5 d3—d2
38. Kf2—e2 Sb6—d5
39. g2—g3 Aufgegeben;

nach Se3, Kd2:, Sf1†, Ke2, Sh2 bleibt der Springer abgesperr[...] der b-Bauer geht zur[...]



keinen guten Rückzug hätte. Die leichten Figuren von Schwarz stehen nun entschieden besser als die weißen.

29.	....	Lc7—e5
30.	Td2×d7	Td8×d7
31.	Td1×d7	Sf6×d7
32.	Ke2—d3	b6—b5

Um den König nicht über c4 eindringen zu lassen.

33.	Sg1—e2	Le5—c7
34.	Kd3—c2	....

Weiß kommt dem Springerschach zuvor.

34.	....	g7—g5
35.	Se2—c1	Kg8—f8
36.	Sf1—d2	Kf8—e7
37.	Sc1—d3	f7—f6
38.	a2—a4	a7—a6
39.	a4×b5	a6×b5
40.	Sd2—b1	Ke7—d6
41.	Sb1—a3	Kd6—c6
42.	Kc2—d2	Sd7—f8
43.	Sa3—c2	Sf8—g6
44.	Kd2—e2	Lc7—d6
45.	b3—b4	....

Durch diesen ausgezeichneten Zug erlangt Weiß endlich günstige Felder für den Springer c2.

45.	....	c5—c4
46.	Sc2—d4†	Kc6—b6
47.	Sd3—f2	h6—h5
48.	Sd4—f5	Ld6—e5
49.	Ke2—d2	Sg6—h4

Weiß drohte, durch Sg7 den h-Bauern vorzuzwingen und so dem Springer g6 das Feld h4 zu versperren, worauf noch der andere Springer über g4 zum Angriff gelangen könnte.

50.	Sf5×h4	g5×h4

Als Remis abgebrochen; der weiße Springer kann nirgends heraus, aber die schwarzen Figuren können nirgends hinein. Janowski hat den zweiten Teil des Endspiels, das bei dem geringen Wirkungskreis seiner Figuren nicht so leicht remis zu machen war, sehr gut gespielt.

Partie Nr. 9.

	Burn.	Schlechter.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	d7—d6
5.	0—0	....

Dies ist nicht gut, denn danach ist Abtausch des Königsläufers nicht zu vermeiden. d2—d4 sollte geschehen.

5.	....	Sg8—f6
6.	d2—d3	b7—b5
7.	La4—b3	Sc6—a5
8.	Sb1—c3	Lf8—e7
9.	Sc3—e2	Lc8—b7
10.	Se2—g3	0—0
11.	Dd1—e2	Tf8—e8
12.	Sg3—f5	Sa5×b3
13.	a2×b3	Le7—f8
14.	Lc1—g5	h7—h6
15.	Lg5—d2	....

Das Spiel hat sich nach bekanntem Muster entwickelt. Der Läufer kann nicht gut nach h4 gehen, da er durch g7—g5 nach g3 getrieben würde, wo er sehr schlecht stände.

15.	....	d6—d5

Damit erlangt Schwarz die Initiative.

16.	Sf5—g3	Dd8—d7
17.	Ld2—c3	Lf8—d6
18.	Tf1—e1	Dd7—c6
19.	Ta1—c1	....

Zur Deckung des c-Bauern gegen b5—b4.

19. .... a6—a5

Mit diesem harmlosen Zuge droht Schwarz durch b5—b4, d5×e4 und La6 die weiße Dame nach d1 zurückzuwerfen.

20. Lc3—d2 b5—b4
21. c2—c4 b4×c3
22. b2×c3 d5×e4

Durch den Abtausch der ungleichwertigen Bauern d5 und d3 erleichtert Schwarz das feindliche Spiel. Besser war es, sofort Dd7 zu spielen, um auf c3—c4 mit c7—c6 die starke Zentrumstellung zu behaupten.

23. d3×e4 Dc6—d7
24. h2—h3 c7—c5

Versperrt die Linie des Königsläufers. Es ist aber für Schwarz sehr schwierig, seinen geringen Stellungsvorteil auszunützen.

25. Sf3—h4 Ld6—f8
26. Tc1—d1 Dd7—e6
27. De2—f3 ....

Um Db3: mit Lh6: zu beantworten. Nach dem Gegenzuge aber hat der Springer h4 keinen Rückzug.

27. .... g7—g6
28. Td1—a1 ....

Auf c3—c4 würde a5—a4 mit Vorteil geschehen.

28. .... Te8—d8
29. Ld2—c1 Sf6—h7

Nun droht sowohl Le7 als auch Db3:.

30. Df3—g4 ....

Um auf Db3: das chancenreiche Opfer auf g6 zu bringen.

30. .... De6×g4
31. h3×g4 Td8—d3!

Schwarz hat durch feines Spiel die Schwäche der Damenbauern und die ungünstige Stellung des Springers ausgenützt und gelangt endlich in direkten Vorteil.

32. Sh4—f3! ....

Auf Lb2 könnte Schwarz mit Sg5 dem Springer den Rückzug abschneiden und ihn dann mit Le7 angreifen, oder auch mit Td2 fortfahren. Weiß entschließt sich daher zu einem Bauernopfer, womit er sein Spiel bedeutend verbessert und Remischancen erlangt.

32. .... Td3×c3
33. Lc1—d2 Tc3×b3
34. Ld2×a5 f7—f6
35. Sf3—d2 Tb3—d3
36. Sd2—c4 ....

Von der Behauptung dieses Punktes hängt Gewinn und Remis ab. Schwarz sollte daher schleunigst durch Td4 den Springer vertreiben und den c-Bauern vorzuziehen suchen, schon um den Läufer f8 in Tätigkeit zu setzen.

36. .... Sh7—g5
37. f2—f3 Sg5—e6
38. Te1—b1 Lb7—c6
39. Tb1—b6 Se6—d4
40. Ta1—b1 Lf8—e7
41. Sg3—f1 Lc6—a4
42. Tb6—b8† Ta8×b8
43. Tb1×b8† Kg8—f7
44. Sf1—e3 ....

Mr. Burn hat dies alles ganz ausgezeichnet gespielt und das Übergewicht des Gegners ganz illusorisch gemacht.

44. .... Sd4—c6
45. Tb8—a8 La4—b5
46. La5—e1 Td3—d8

Hier bot sich zum letztenmal die Gelegenheit, dem schwarzen Spiel durch Lc4:, Td4, c5—c4 und Lc5 eine günstigere Wendung

zu geben. Schwarz mußte immer den Punkt c4 zu forcieren suchen.

47.	Ta8—a1	Sc6—b4
48.	Sc4—b6	Td8—d3
49.	Sb6—d5	Sb4×d5
50.	Se3×d5	Lb5—c6

Es drohte Ta7.

51.	Sd5×e7	Kf7×e7
52.	Ta1—c1	

Als Remis abgebrochen.

Schwarz konnte allenfalls noch versuchen, mit Kd6, Lf2, Td4, Ld4:, ed die Qualität zu opfern und sich auf die beiden verbundenen Freibauern zu verlassen.

Vierte Runde.

Gespielt am 20. Mai.

Hatte die vorige Runde lauter Remisen geliefert, so brachte diese Runde drei scharfe Gewinnpartien. Schlechter kam in einem Vierspringerspiel sehr bald durch einen Eröffnungsfehler Janowskis in Vorteil und gewann durch einen starken Angriff die Dame. — Marshall konnte in einem Damengambit gegen Burn keinen rechten Angriff erringen und kam durch einen verfehlten Angriff in entscheidenden Nachteil. — Ein äußerst lebhaftes und interessantes Spiel bot die sizilianische Partie Tschigorin — Tarrasch, die zu einer völligen Pattsetzung des Anziehenden bei vollem Brett führte. — Stand nach der vierten Runde: Dr. Tarrasch 3, Janowski und Schlechter $2^1/_2$ Marshall $1^1/_2$.

Partie Nr. 10.

	Schlechter.	Janowski.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lf1—b5	Lf8—b4
5.	0—0	0—0
6.	d2—d3	d7—d6
7.	Lc1—g5	Sc6—e7?

Nicht gut; die richtige Verteidigung, die zuerst von Metger im Kieler Turnier 1893 angewendet wurde, ist Lc3: nebst De7 und Sc6—d8—e6.

8.	Sf3—h4	....

Am einfachsten und besten ist sofort Lf6: nebst Sh4.

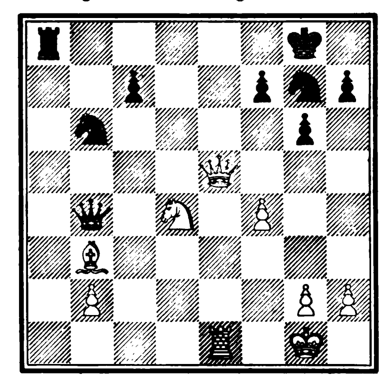
8.	....	c7—c6
9.	Lb5—c4	Lc8—e6?

Der entscheidende Fehler, durch den die schwarze Bauernstellung ganz zerrüttet wird. Viel besser war Lc3: nebst d6—d5 und Dd6. Wegen dieser Fortsetzung dürfte der sofortige Abtausch auf f6 dem Springerzug nach h4 vorzuziehen sein.

10.	Lg5×f6	g7×f6
11.	Lc4×e6	f7×e6
12.	Dd1—g4†	Ke8—f7

jedoch Dd2, Te2, Db4, Te4 mit Remisschluß folgt.

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Te1—d1 ....

Eine Inspiration.

25. .... c7—c5

Auf Te8 folgt Dc7:, Te1†, Kf2 mit Mattdrohung auf f7 und g8. — Am besten war es wohl noch für Schwarz, seinen letzten Zug zurückzunehmen und mit Se8 den c-Bauern zu decken. Es hätte aber wohl jeder Spieler c7—c5 gezogen, da die folgende tiefliegende und komplizierte Gewinnkombination ganz undurchsichtig ist.

26. Lb3×f7† Kg8×f7
27. Sd4—c6 Db4—b3

Besser wäre die Dame nach b5 gegangen, da sie auf b3, wie man hinterdrein leicht sieht, in Verlustgefahr gerät.

28. De5—e7† Kf7—g8
29. Td1—d8† Ta8×d8
30. De7×d8† Sg7—e8

Auf Kf7 geht durch Se5† nebst Dg8† die Dame verloren. Stände sie jedoch auf b5, so würde Weiß nach Kf7, Se5†, Ke6, Dg8† den Springer g7 zurück gewinnen und nach Kf5, Dg7:, Db2: immer noch im Vorteil sein, denn der schwarze König ist sehr exponiert, der schwarze Springer schwach gedeckt und die schwarzen Königsbauern schutzlos; ein hübscher und plausibler, aber natürlich nicht erzwungener Schluß, der jedoch die Stärke des weißen Spiels zeigt, wäre dann Df7†, Ke4, Sf3 (um zunächst die weiße Königsstellung zu sichern), Dc1†, Kf2, Df4:, Db7†, Sd5, Db1 ╪. Ein ganz problemmäßiges Matt!

31. Dd8×e8† Kg8—g7
32. De8—e5† Kg7—h6
33. Sc6—e7 ....

Droht Sf5†, gf, Df6† nebst Dg5 ╪.

33. .... Db3—d1†
34. Kg1—f2 Dd1—d4†
35. De5×d4 c5×d4
36. Se7—c6 ....

Weiß gewinnt nun noch einen zweiten Bauern.

36. .... d4—d3
37. Sc6—e5 d3—d2
38. Kf2—e2 Sb6—d5
39. g2—g3 Aufgegeben;

nach Se3, Kd2:, Sf1†, Ke2, Sh2: bleibt der Springer abgesperrt und der b-Bauer geht zur Dame.

Dritte Runde.

Gespielt am 18. Mai.

Drei Remisen, das war das Resultat dieser Runde. Das Damengambit Marshall — Tschigorin, wie das Vierspringerspiel Janowski — Tarrasch nahm frühzeitig Remischarakter an, und die spanische Partie Burn — Schlechter, die von Anfang an für den Nachziehenden günstiger stand, blieb nach sehr hartnäckigem Widerstand Burns ebenfalls unentschieden. — Stand nach der dritten Runde: Janowski 2½, Dr. Tarrasch 2, Marshall und Schlechter 1½.

Partie Nr. 7.

	Marshall.	Tschigorin.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Sb1—c3	c7—c6

Dies ergibt stets ein beengtes Spiel für Schwarz; besonders der Damenläufer bleibt lange eingeschlossen. Der schwarze c-Bauer gehört im Damengambit nach c5.

4.	c4×d5	....

Kommt dem Gegner in der liebenswürdigsten Weise entgegen. Sf3 nebst e2—e4 sollte geschehen, dagegen wäre sofort e2—e4 nicht unbedenklich wegen der Fortsetzung d5×e4, Se4:, Lb4†, Ld2 (oder Sc3, c6—c5!), Dd4:, Lb4:, De4 ⸭, Le2, Dg2:!; dieses Gambitspiel ist wahrscheinlich inkorrekt.

4.	....	e6×d5
5.	Sg1—f3	Sg8—f6
6.	Lc1—g5	Lf8—e7
7.	e2—e3	Lc8—f5
8.	Lf1—e2	....

Der Läufer muß durchaus nach d3 gehen, denn sonst steht sein Antagonist auf f5 viel wirksamer.

8.	....	Sb8—d7
9.	0—0	h7—h6
10.	Lg5—f4	Sf6—h5

Zeitverlust.

11.	Lf4—e5	0—0

Schwarz darf den Läufer nicht schlagen, da der zurückschlagende Bauer dem Springer das Rückzugsfeld nimmt, so daß Weiß durch die Drohung Sd4 in Vorteil käme.

12.	Ta1—c1	Sh5—f6
13.	Le2—d3	Sf6—e4

Nicht gut, wie sich bald zeig — — en könnte.

14.	Dd1—c2	Se4×c3
15.	Dc2×c3	....

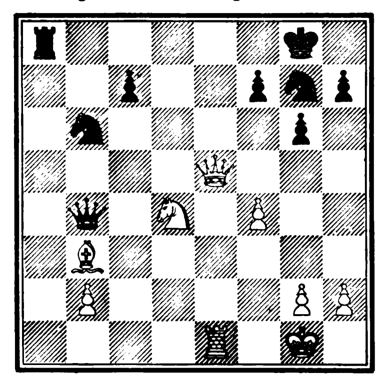
Viel stärker wäre es, mit dem Bauern zu schlagen, denn dann könnte Weiß mit dem c-Bauern oder e-Bauern zum Angriff vorgehen und aus der Partie etwas gestalten, während sie sich so einfach zum Remis abspielt.

15.	....	Lf5×d3
16.	Dc3×d3	Tf8—e8
17.	Dd3—f5	Le7—f6
18.	Le5×f6	Sd7×f6
19.	Sf3—e5	Dd8—e7
20.	Tf1—e1	....

Es ist nichts zu machen, es bieten sich weder für Weiß noch für Schwarz Angriffspunkte.

jedoch Dd2, Te2, Db4, Te4 mit Remisschluß folgt.

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Te1—d1 ....

Eine Inspiration.

25. .... c7—c5

Auf Te8 folgt Dc7:, Te1†, Kf2 mit Mattdrohung auf f7 und g8. — Am besten war es wohl noch für Schwarz, seinen letzten Zug zurückzunehmen und mit Se8 den c-Bauern zu decken. Es hätte aber wohl jeder Spieler c7—c5 gezogen, da die folgende tiefliegende und komplizierte Gewinnkombination ganz undurchsichtig ist.

26. Lb3×f7† Kg8×f7
27. Sd4—c6 Db4—b3

Besser wäre die Dame nach b5 gegangen, da sie auf b3, wie man hinterdrein leicht sieht, in Verlustgefahr gerät.

28. De5—e7† Kf7—g8
29. Td1—d8† Ta8×d8
30. De7×d8† Sg7—e8

Auf Kf7 geht durch Se5† nebst Dg8† die Dame verloren. Stände sie jedoch auf b5, so würde Weiß nach Kf7, Se5†, Ke6, Dg8† den Springer g7 zurück gewinnen und nach Kf5, Dg7:, Db2: immer noch im Vorteil sein, denn der schwarze König ist sehr exponiert, der schwarze Springer schwach gedeckt und die schwarzen Königsbauern schutzlos; ein hübscher und plausibler, aber natürlich nicht erzwungener Schluß, der jedoch die Stärke des weißen Spiels zeigt, wäre dann Df7†, Ke4, Sf3 (um zunächst die weiße Königsstellung zu sichern), Dc1†, Kf2, Df4:, Db7†, Sd5, Db1‡. Ein ganz problemmäßiges Matt!

31. Dd8×e8† Kg8—g7
32. De8—e5† Kg7—h6
33. Sc6—e7 ....

Droht Sf5†, gf, Df6† nebst Dg5‡.

33. .... Db3—d1†
34. Kg1—f2 Dd1—d4†
35. De5×d4 c5×d4
36. Se7—c6 ....

Weiß gewinnt nun noch einen zweiten Bauern.

36. .... d4—d3
37. Sc6—e5 d3—d2
38. Kf2—e2 Sb6—d5
39. g2—g3 Aufgegeben;

nach Se3, Kd2:, Sf1†, Ke2, Sh2: bleibt der Springer abgesperrt und der b-Bauer geht zur Dame.

Dritte Runde.

Gespielt am 18. Mai.

Drei Remisen, das war das Resultat dieser Runde. Das Damengambit Marshall — Tschigorin, wie das Vierspringerspiel Janowski — Tarrasch nahm frühzeitig Remischarakter an, und die spanische Partie Burn — Schlechter, die von Anfang an für den Nachziehenden günstiger stand, blieb nach sehr hartnäckigem Widerstand Burns ebenfalls unentschieden. — Stand nach der dritten Runde: Janowski 2½, Dr. Tarrasch 2, Marshall und Schlechter 1½.

Partie Nr. 7.

	Marshall.	Tschigorin.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Sb1—c3	c7—c6

Dies ergibt stets ein beengtes Spiel für Schwarz; besonders der Damenläufer bleibt lange eingeschlossen. Der schwarze c-Bauer gehört im Damengambit nach c5.

4.	c4×d5	....

Kommt dem Gegner in der liebenswürdigsten Weise entgegen. Sf3 nebst e2—e4 sollte geschehen, dagegen wäre sofort e2—e4 nicht unbedenklich wegen der Fortsetzung d5×e4, Se4:, Lb4†, Ld2 (oder Sc3, c6—c5!), Dd4:, Lb4:, De4 ╪, Le2, Dg2:!; dieses Gambitspiel ist wahrscheinlich inkorrekt.

4.	....	e6×d5
5.	Sg1—f3	Sg8—f6
6.	Lc1—g5	Lf8—e7
7.	e2—e3	Lc8—f5
8.	Lf1—e2	....

Der Läufer muß durchaus nach d3 gehen, denn sonst steht sein Antagonist auf f5 viel wirksamer.

8.	....	Sb8—d7
9.	0—0	h7—h6
10.	Lg5—f4	Sf6—h5

Zeitverlust.

11.	Lf4—e5	0—0

Schwarz darf den Läufer nicht schlagen, da der zurückschlagende Bauer dem Springer das Rückzugsfeld nimmt, so daß Weiß durch die Drohung Sd4 in Vorteil käme.

12.	Ta1—c1	Sh5—f6
13.	Le2—d3	Sf6—e4

Nicht gut, wie sich bald zeig — — en könnte.

14.	Dd1—c2	Se4×c3
15.	Dc2×c3	....

Viel stärker wäre es, mit dem Bauern zu schlagen, denn dann könnte Weiß mit dem c-Bauern oder e-Bauern zum Angriff vorgehen und aus der Partie etwas gestalten, während sie sich so einfach zum Remis abspielt.

15.	....	Lf5×d3
16.	Dc3×d3	Tf8—e8
17.	Dd3—f5	Le7—f6
18.	Le5×f6	Sd7×f6
19.	Sf3—e5	Dd8—e7
20.	Tf1—e1	....

Es ist nichts zu machen, es bieten sich weder für Weiß noch für Schwarz Angriffspunkte.

26.	f2—f3	Dd5—d3
27.	Dc2—f2	Sf4—e6
28.	Le3×a7	Tf5—e5
29.	Df2—b6	Dd3—d5
30.	h2—h4	h7—h5
31.	Tg4—g3	Dd5—d4†
32.	Kg1—h2	Dd4×b6
33.	La7×b6	Td8—d2
34.	Lb6—a5	Td2—c2
35.	Tf1—d1	Te5—d5
36.	Td1—e1	Tc2×b2
37.	f3—f4	Tb2×a2
38.	f4—f5	Td5×f5
39.	La5—c3	Tf5—f2
40.	Lc3—e5	Tf2×g2†
41.	Tg3×g2	Ta2×g2†
42.	Kh2—h3	Tg2—a2
43.	Te1—d1	Ta2—a3†
44.	Kh3—h2	Ta3—d3
45.	Td1—a1	c4—c3
46.	Ta1—a7	c3—c2
47.	Le5—b2	Td3—d2†

Aufgegeben; viel zu spät!

Fünfte Runde.

Gespielt am 21. Mai.

Das interessanteste und abwechslungsreichste Spiel dieser Runde bot die französische Partie Janowski — Marshall, eine Mac Cutcheon-Variante, in der Janowski zwei Bauern opferte, ohne schließlich mit dem Angriff durchzudringen. Marshall verlor das für ihn günstig stehende Endspiel schließlich durch schwaches Spiel. — Das Damengambit Tarrasch — Schlechter wurde nach wenigen, aber trotzdem inhaltsreichen Zügen remis. Dasselbe Resultat ergab das Damengambit Burn — Tschigorin, in dem der letztere durch einen scharfen Gegenangriff den materiellen Vorteil des Gegners neutralisierte. — Stand nach dem ersten Turnus: Janowski und Dr. Tarrasch $3^1/_2$, Schlechter 3, Burn 2, Marshall und Tschigorin $1^1/_2$.

Partie Nr. 13.

	Janowski.	Marshall.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lc1—g5?	Lf8—b4!
5.	e4—e5?	h7—h6
6.	Lg5—e3	Sf6—e4
7.	Dd1—g4	....

Dieser Angriff mit dem folgenden Bauernopfer bildet ein meiner Ansicht nach inkorrektes Gambit.

7. .... g7—g6?

Marshall hat seit seinem Match mit Lasker nichts gelernt und nichts vergessen. Aus seiner vierten Matchpartie hätte er wissen sollen, daß der Bauernzug eine bedenkliche, dauernde Schwäche auf dem Königsflügel schafft, wogegen die freilich nicht angenehme Aufgabe der Rochade mittels Kf8 das kleinere, vorübergehende Übel bildet.

8. Lf1—d3 Se4×c3
9. Le3—d2 Sc3×a2
10. c2—c3 Sa2×c3

Man kann sich auch mit einem Bauern begnügen und sofort Le7 spielen, womit man ein Tempo spart und bald mit c7—c5, Sc6 und Db6 zum Gegenangriff auf d4 gelangt. Man vergleiche die Partie Burn—Janowski aus der folgenden Runde. Indessen scheint es mir doch besser zu sein, beide Bauern mitzunehmen, denn ein Plus von zwei Bauern bildet ein kolossales, entscheidendes Übergewicht, während der Mehrbesitz eines einzigen Bauern weit eher durch Positions- und Entwicklungsvorteile aufgewogen wird. Übrigens darf man bei Beurteilung dieser Eröffnungsvariante nicht vergessen, daß Schwarz bereits durch g7—g6 dem Gegner eine Chance gegeben hat.

11. b2×c3 Lb4—e7
12. Sg1—e2 h6—h5

Man sieht, wie das Hinstarren von Dame und Läufer auf den Punkt g6 den Schwarzen schon nervös macht. Man vergleiche hierzu auch seinen 17. und 18. Zug.

13. Dg4—g3 c7—c5
14. 0—0 Sb8—c6
15. Ld2—e3 ....

Vermutlich, um den Springer nach f4 spielen zu können.

15. .... c5×d4
16. c3×d4 Sc6—b4!
17. Ld3—b1 ....

Hat denn Weiß eigentlich Angriff? Es ist nicht viel davon zu merken. Schwarz, der zwei verbundene Freibauern auf dem Damenflügel mehr besitzt, sollte jetzt, da ihm gar nichts droht, dieses Übergewicht entwickeln und zunächst a7—a5 ziehen. Der Bauer konnte, wenn Schwarz wollte, ohne weiteres (denn auch mit Sc3, b7—b5, Sb5:?, La6 war dies nicht zu verhindern) nach a4, a3 und sogar bis nach a2 vordringen; Schwarz konnte ihn aber auch auf a5 stehen lassen und sich mit Lc8—d7—b5 oder Ta8—a6—c6 günstig entwickeln. Auf alle Fälle aber mußte Schwarz den ausgezeichnet postierten Springer, der den Läufer einsperrte und so die Verbindung der weißen Türme unterbrach, zur Operationsbasis machen und ihn auf b4 behaupten. Der folgende Läuferzug — eine psychologische Folge von g7—g6 — verbessert gar nichts und führt nur zum Rückzug.

17. .... Le7—h4
18. Dg3—h3 Th8—g8

Desgleichen dieser Turmzug. a7—a5!

19. Le3—d2 Sb4—c6
20. Dh3—e3 Tg8—h8

Die Dame drohte nach h6 einzudringen.

21. Lb1—d3 Lc8—d7

Jetzt steht das Spiel ungefähr so wie vor fünf Zügen.

22. Tf1—b1 Dd8—c7?

Provoziert den Springerangriff, wonach Weiß wirklich eine Angriffsstellung erlangt. Viel besser war Dc8, a7—a6 und b7—b5, womit Schwarz auch seine Bauern einigermaßen zur Geltung brachte.

23. Se2—c3 Lh4—e7
24. Sc3—b5 Dc7—b8

25. De3—f3 ....

Um Lg5 nebst Sd6† (auf Lg5:) zu spielen oder um nach Sd6† mit der Dame nach f6 einzudringen. Das schwarze Spiel ist jetzt auf allen Seiten bedroht.

25. .... a7—a6
26. Sb5—d6† Le7×d6
27. e5×d6 f7—f5

Um Df6 zu verhindern.

28. Tb1—b6 ....

Sonst geschieht b7—b5.

28. .... Db8×d6

Schwarz hat nichts Besseres; Sd4: wäre offenbar sehr bedenklich wegen Dg3 nebst Dh4.

29. Tb6×b7 ....

Lf4, De7, Dg3 scheint einen stärkeren Angriff zu geben. Der b-Bauer wäre schwerlich davongelaufen, dagegen aber der sehr wichtige weiße d-Bauer erhalten geblieben. Es konnte aber auch Lf4, De7, Tb7: geschehen. Nach dem Textzug befreit sich Schwarz einigermaßen durch das Vorgehen des Königsbauern.

29. .... Sc6×d4
30. Df3—e3 e6—e5
31. f2—f4 ....

Ob zuvor Lb4 (De6, f4, Sc6) stärker wäre, ist zweifelhaft.

31. .... Sd4—e6

Schwarz muß natürlich den e-Bauern aufgeben, erzwingt aber dafür den Damentausch.

32. f4×e5 Dd6—c5
33. Ta1×a6 Ta8×a6
34. Ld3×a6 Dc5×e3†
35. Ld2×e3 Th8—f8

Nach dem Damentausch hat Schwarz das Schlimmste überstanden, allein seine Bauern stehen nicht gut und seine Figuren schlecht, so daß er sich der furchtbaren Läufer in Verbindung mit dem eingedrungenen Turm kaum erwehren kann. Als Trost hierfür ist ihm nur ein einziger Bauer geblieben. Marshall verteidigt sich jetzt aber ausgezeichnet und bringt allmählich sein Spiel vorwärts, während der Gegner schon alle Angriffsmomente, die sich ihm bieten, entwickelt und den höchsten Grad seiner Angriffsfähigkeit bereits erreicht hat.

36. Le3—d2 Ld7—c6
37. Tb7—b6 Ke8—d7
38. Ld2—b4 Tf8—a8
39. Lb4—d6 d5—d4

Statt dessen konnte Schwarz durch Sc7 den lästigen Läufer a6 vertreiben und danach endlich seinen Turm ins Spiel bringen, natürlich mit Schach! Aber das Vorgehen des Freibauern ist ebenfalls sehr stark.

40. h2—h4 ....

Ein wichtiger Zug, der den g-Bauern dauernd rückständig hält.

40. .... Se6—f4!

Sehr stark! Der Springer droht vor allem nach d5 zu gehen.

41. Ld6—b8 ....

Ein hübscher Zug, der den schwarzen Turm völlig einsperrt, aber doch nicht völlig genügend.

41. .... d4—d3?

Damit gibt Schwarz seine einzige Gewinnchance, den Freibauern, auf. Er konnte mit Sd5, e6†, Ke7, Tc6:, Tb8: den Tausch eines Läufers erzwingen und damit war schon viel gewonnen. Außerdem hatte er dann freies Spiel mit Turm, Springer und dem

Freibauern. — Übrigens durfte Schwarz den g-Bauern auf keine Weise schlagen wegen e5—e6†.

42.	e5—e6†	Sf4×e6
43.	La6×d3	Ta8—a1†
44.	Ld3—f1	Se6—c5

Jetzt ist es schon sehr schwer, das geringe Übergewicht zur Geltung zu bringen. Noch schwerer für Schwarz ist es freilich, die Partie zu verlieren!

45.	Lb8—e5	Ta1—d1
46.	Kg1—f2	Sc5—e4†
47.	Kf2—e2	Td1—d5
48.	Le5—f4	Se4—c3†

Mit Tb5, Tb5:!, Lb5 ✝ nebst Lf1: konnte Schwarz Abtausch herbeiführen; aber dann war das Spiel wahrscheinlich auch nur remis.

49.	Ke2—f2	Td5—d4
50.	Lf4—e5	Sc3—e4†?

Die letzte Gewinnchance bot Sd1†, Ke1!, Te4† mit Abtausch eines Läufers bzw. Sd1†, Kg3, Tg4†, Kh3, Sf2†, Kh2, Th4 ✝, Kg3, Te4 mit Gewinn des h-Bauern.

51.	Kf2—e3	Td4—d5
52.	Le5—b8	Td5—a5
53.	Lf1—c4!	....

Diesen gefährlichen Zug hätte Schwarz mit Tc5 verhindern sollen. Der Läufer droht nach f7 zu gehen und den schwächsten Punkt und zugleich den Schlüssel der schwarzen Bauernstellung, g6, anzugreifen.

53.	....	Ta5—a3†

Statt dessen mußte Schwarz die Drohung mit Sf6 nebst Sd5† parieren. Jetzt nimmt die Partie eine für Schwarz sehr bedrohliche Wendung.

54.	Ke3—f4	Ta3—g3
55.	Kf4—e5!	....

Weiß droht durch Le6† den Läufer zu erobern.

55.	....	Tg3—c3
56.	Lc4—f7	Tc3—c5†
57.	Ke5—d4	Tc5—a5
58.	Lf7×g6	Se4—f6

Nun sind alle schwarzen Figuren gefesselt: der König muß den Läufer decken, der Läufer den Springer, der Springer den h-Bauern und der Turm den f-Bauern. Der Turm kann nur auf der fünften Reihe hin- und herziehen, und so geht natürlich das Spiel verloren.

59.	g2—g3	Ta5—d5†
60.	Kd4—c4	Td5—a5
61.	Lb8—f4	Ta5—a4†
62.	Kc4—b3	Ta4—a5
63.	Lf4—b8	Ta5—c5
64.	Kb3—b4	Tc5—d5
65.	Lb8—f4	Td5—d4†
66.	Kb4—b3	Td4—d5
67.	Tb6—a6	Td5—b5†
68.	Kb3—c4	Tb5—d5
69.	Ta6—a7†	Kd7—d8

Auf Ke6 folgt Lf7 ✝; auf Kc8 geht durch Tc7† der Läufer verloren.

70.	Lf4—g5	Lc6—b5†

Die Deckung durch Td6 ist nutzlos wegen Kc5 nebst Tf7.

71.	Kc4—b4	Lb5—d7
72.	Lg5×f6†	Kd8—c8
73.	Lg6×h5	f5—f4
74.	Lh5—f3	Td5—b5†
75.	Kb4—c4	f4×g3
76.	Ta7×d7	Tb5—f5
77.	Td7—d8†	Kc8—c7
78.	Td8—f8	Aufgegeben.

———

Partie Nr. 14.

	Burn.	Tschigorin.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Sb1—c3	c7—c6

Führt immer zu einem beengten Spiel; besonders der Damenläufer bleibt eingesperrt.

4.	Sg1—f3	Sb8—d7
5.	e2—e4	d5×e4
6.	Sc3×e4	Sg8—f6
7.	Lf1—d3	Sf6×e4
8.	Ld3×e4	Lf8—d6
9.	0—0	0—0
10.	Tf1—e1	....

Auch Lg5 ist gut.

10.	....	Tf8—e8

Schwarz darf natürlich nicht e6—e5 ziehen, da Weiß nach doppeltem Abtausch auf e5 durch Lh7 ⸭ nebst Dh5† einen Bauern gewinnt.

11.	Le4—c2	Sd7—f8
12.	Lc1—g5	Dd8—c7
13.	c4—c5	....

Dies macht zwar den Damenbauern rückständig, führt jedoch zur Okkupation des Punktes d6 mit dem Springer.

13.	....	Ld6—f4
14.	Lg5×f4	Dc7×f4
15.	Sf3—e5	Te8—d8
16.	Te1—e4	Df4—f6
17.	Dd1—h5	Df6—e7
18.	Ta1—d1	Lc8—d7
19.	Se5—c4	Ld7—e8
20.	Dh5—h3	b7—b6
21.	Sc4—d6	b6×c5

Schwarz sollte diesen Bauerntausch unterlassen, der den rückständigen d-Bauern beseitigt und den Bauern c6 isoliert. Aber er steht schon furchtbar beengt und will sich wenigstens eine Linie öffnen.

22.	d4×c5	De7—f6
23.	Te4—h4	h7—h6

Den b-Bauern zu schlagen wäre bedenklich; Schwarz wird zwar nicht gleich matt, aber nach Lh7 ⸭, Sh7:, Th7:, g6 zieht Weiß Dh6 und bringt nach h2—h3 noch den Turm über d3 zum Angriff.

24.	Th4—d4	Ta8—b8
25.	Dh3—c3	Df6—e7
26.	b2—b4	f7—f6
27.	Sd6×e8	....

Der Läufer drohte endlich auf g6 zur Geltung zu kommen. Der Abtausch ist sehr richtig, denn der Punkt c6 wird schwach, Weiß behält einen wirksamen Läufer gegen einen inaktiven Springer und erlangt die Herrschaft über die einzige offene Linie.

27.	....	De7×e8
28.	Td4—d6	Td8—c8

Der Turmtausch würde dem Weißen einen sehr starken Freibauern verschaffen und den c-Bauern noch mehr gefährden. Weiß hat schon lange eine kolossal überlegene Stellung.

29.	a2—a3	Tb8—b7
30.	Dc3—d2	Tc8—c7
31.	Td6—d8	De8—e7
32.	Dd2—d3	....

Droht Matt in drei Zügen durch Dh7†, Lg6† und Dg8.

32.	....	Kg8—f7
33.	Td8—d6	....

Um dem Zuge Td7 zuvorzukommen.

33.	....	a7—a5

Weiß drohte durch Da6 nebst La4 den c-Bauern zu erobern.

34. Dd3—c4 a5×b4
35. a3×b4 Tb7—b8

Schwarz hat sich in ganz geschickter Weise einen Angriffspunkt verschafft. Es droht Turmverdoppelung auf der b-Linie.

36. f2—f4 ....

Dies ist nicht die konsequente Fortsetzung des Angriffs, sondern ein Nebenangriff, der noch dazu, wie sich bald herausstellt, den weißen König exponiert, so daß hernach allerlei Angriffe auf ihn möglich werden. Weiß sollte einfach den Bauern c6 sofort weiter angreifen.

36. .... g7—g6
37. Lc2—e4 Tc7—b7

Tschigorin gibt den schließlich doch unhaltbaren Bauern auf und inszeniert in geschickter Weise einen Gegenangriff.

38. Te1—b1 Tb7—d7
39. Td6×c6 Tb8—d8

In der ganzen Partie ist die schwarze Stellung noch nicht so gut gewesen wie jetzt, wo das Spiel infolge der starken Freibauern für Weiß gewonnen ist. So ist es aber meistens: in dem Moment, wo sich die angesammelte Spannkraft in lebendige Kraft umgesetzt hat, wo sich die Überlegenheit der Position in materielles Übergewicht verwandelt hat, tritt eine Krisis ein, indem der strategisch auf Verlust stehende Spieler die Gelegenheit zum Gegenangriff erhält und so seinen Gegner noch taktisch überspielen kann, wie es hier im folgenden geschieht.

40. Tc6—b6 f6—f5
41. Le4—f3 Td7—d4
42. Dc4—a6 De7—h4
43. Tb6—b7† ....

Nach der Devise „einmal Schach kann nie was schaden". Das Schach ist aber hier nicht nur unnütz, sondern sogar schädlich, weil es die Wirkung der Dame nach c8 unterbricht. Auch um den f-Bauern sollte sich Weiß gar nicht kümmern, es handelt sich gar nicht um ihn, sondern einerseits um das weitere Avancieren des vorgerückten Freibauern, und andererseits um die dem weißen König etwa drohende Gefahr. In dieser Beziehung war nur ein Angriff zu fürchten: Td2, Df2†, Td1† und schließlich De1 ‡, oder, weniger stark, Df4:, De3†, Kh1?, Td1† nebst De1 ‡. Weiß hatte also noch Zeit, den c-Bauern zunächst nach c6 zu ziehen mit der furchtbaren Drohung, durch sein weiteres Vorgehen sofort zu gewinnen. Auf Td2 genügte es dann vollkommen, die Drohung zu sehen, um sie zu parieren.

43. .... Kf7—g8
44. g2—g3 ....

Man sieht, wie die Königsstellung durch den Aufzug des f-Bauern geschwächt ist, der g-Bauernzug entblößt den König vollends. Aber der Angriffszug c5—c6 hat jetzt nach dem unglücklichen Turmschach lange nicht mehr die Kraft wie vorher, da Df4:, c7, Tc8 mit Angriff auf den Bauern folgen kann.

44. .... Dh4—f6

Auf Dh3 würde Df1 den Damentausch erzwingen.

45. Da6—e2 Td4—d3
46. c5—c6 Df6—d4†
47. Kg1—h1 Td3—e3
48. De2—f1 Dd4—c3

49. Lf3—g2 ....

Dieser schwache Zug beraubt Weiß der letzten Möglichkeit, die Partie zu gewinnen. Tc1 nebst c6—c7 und Tb8 mußte geschehen, z. B. Tc1, Tf3:, Tc3:, Tf1 +, Kg2, Tf1 beliebig, c6—c7, Tc8, Tb8. Auch sofort c6—c7 anstatt Tc1 mit der Fortsetzung Tc8, Tc1 gewann auf ähnliche Weise.

49. .... Td8—d2
50. c6—c7 ....

Jetzt genügt Tc1 nicht mehr zum Gewinn, da Db2 mit der Drohung Tg2: und Dc1 + folgt.

50. .... Td2—c2

Jetzt drohte Tc1. Tg2: genügte nicht, schon wegen der einfachen Fortsetzung c8D nebst Dg2:.

51. Tb1—d1 Te3—e2
52. Df1—f3 Te2 × g2
53. Df3 × c3 Tg2 × h2†

Remis durch ewiges Schach.

Partie Nr. 15.

Dr. Tarrasch. Schlechter.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 e7—e6
3. Sb1—c3 Lf8—e7

Führt mit Zugumstellung zu der orthodoxen Verteidigung, die hier von Schlechter mit großer Sorgfalt behandelt wird.

4. Sg1—f3 Sg8—f6
5. Lc1—g5 0—0
6. e2—e3 Sb8—d7
7. Dd1—c2 c7—c5!

Der stärkste Zug an dieser Stelle und den Zügen b7—b6 oder c7—c6, die sonst hier gemacht werden, bedeutend überlegen. Weiß kann mit d4 × c5, Sc5:, Td1 fortfahren, aber Schwarz kann dann unter Aufgabe eines Bauern mit Da5 sogar zum Angriff gelangen.

8. 0—0—0 ....

Sieht sehr stark aus, allein es zeigt sich, daß Dame und König auf der zu öffnenden c-Linie nicht günstig stehen.

8. .... b7—b6
9. Lf1—d3 ....

An dem (temporären) Bauerngewinn durch Abtausch auf c5 und d5 wäre kein Segen.

9. .... Lc8—b7
10. Sf3—e5 ....

Die Fortsetzung c4 × d5, e6 × d5 wäre für Weiß sehr bedenklich, denn die „Majorität der Bauern auf der Damenseite" würde dem Schwarzen nicht nur, wie sonst, einen Freibauern, sondern auch einen sehr starken Königsangriff verschaffen.

10. .... c5 × d4
11. c3 × d4 d5 × c4
12. Ld3 × c4 Sf6—d5

Schwarz erzwingt hiermit den völligen Ausgleich der Spiele, Weiß muß sich sogar in acht nehmen, nicht einen isolierten Damenbauern bei allgemeinem Abtausch zu behalten.

13. Lg5 × e7 Dd8 × e7

Auf e6 × d5 würde Schwarz einen abgesperrten Läufer haben und dann etwas im Nachteil sein.

14. Lc4 × d5 Lb7 × d5
15. Sc3 × d5 e6 × d5

Nun droht sowohl Tc8 wie Bauerngewinn durch Se5: oder Dg5†.

16. Dc2—f5

Als Remis abgebrochen. Die Spiele stehen völlig gleich.

Sechste Runde.

Gespielt am 23. Mai.

Ein sehr lebhaftes und interessantes Spiel war die französische Partie Janowski — Burn, die der erstere in derselben Weise eröffnete, wie in der vorhergehenden Runde gegen Marshall. Die ausgezeichnete Verteidigung Burns hätte diesen in Vorteil bringen sollen, aber zum Schluß beging er einige Fehler, die den Verlust herbeiführten. — Marshall verteidigte die spanische Partie gegen Dr. Tarrasch mit a7—a6 und f7—f5, was durchaus verfehlt ist und von letzterem widerlegt wurde. Nach lebhaften Verwicklungen ergab sich ein interessantes Endspiel, das mit einem Bauern mehr von ihm zum Siege geführt wurde. — Die schottische Partie Tschigorin — Schlechter führte ohne größere Verwicklungen zum Remis. — Stand nach der sechsten Runde: Janowski und Dr. Tarrasch 4½, Schlechter 3½, Burn und Tschigorin 2, Marshall 1½.

Partie Nr. 16.

	Janowski.	Burn.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lc1—g5?	Lf8—b4!

Merkwürdig, daß dieser von Mac Cutcheon herrührende Zug, der der beste an dieser Stelle ist, so lange — bis zum Beginn dieses Jahrhunderts — der Aufmerksamkeit der Schachwelt entgangen ist.

5.	e4—e5?	h7—h6
6.	Lg5—e3	....

Die Fortsetzung ef, hg, fg, Tg8 nebst Df6 (nicht Tg7:) ist für Schwarz vorteilhaft.

6.	....	Sf6—e4
7.	Dd1—g4	Ke8—f8!
8.	Lf1—d3	Se4×c3
9.	Le3—d2	Sc3×a2
10.	c2—c3	Lb4—e7

Bezüglich der Eröffnung vergleiche man die Partie Janowski-Marshall aus der fünften Runde.

11.	Ta1×a2	c7—c5
12.	Sg1—e2	Sb8—c6

Schwarz droht mit cd, cd, Sb4 einen für Weiß sehr unangenehmen Abtausch herbeizuführen.

13.	f2—f4	....

Um auf d4 mit dem Springer wiederschlagen zu können.

13.	....	Dd8—b6
14.	0—0	....

Weiß hat kaum etwas Besseres, als einen zweiten Bauern zu opfern, um schleunigst seine Entwicklung zu vollenden und den f-Bauern vorzustoßen — seine einzige Angriffschance.

14.	....	c5×d4
15.	Kg1—h1	Lc8—d7
16.	Dg4—g3	f7—f5

Gegen den drohenden Vorstoß des f-Bauern mußte etwas geschehen. Der Textzug sieht zunächst etwas gewagt aus; bei näherer Betrachtung aber erscheint er ganz gut und sicher. Im weiteren Verlauf der Partie jedoch stellt es sich heraus, daß der Zug zur Deplazierung der schwarzen Dame führt und dadurch dem Weißen Remischancen gibt. Vermeiden ließ sich dies dadurch, daß Schwarz an dieser Stelle zunächst d4 × c3 spielte; schlug Weiß mit dem Bauern zurück, so konnte f7—f5 ohne spätere Deplazierung der Dame geschehen. Schlug der Springer zurück, so folgte Sb4; und schlug endlich der Läufer, so konnte ebenfalls f7—f5 nach d5—d4, Ld2 folgen. — Aber auch der einfache Zug g7—g6 konnte anstatt f7—f5 geschehen; die dadurch entstehende Schwäche des Königsflügels konnte Weiß bei der keineswegs sonderlich günstigen Stellung seiner Figuren schwerlich ausnützen.

17. e5 × f6 Le7 × f6
18. f4—f5 ....

Die beste Fortsetzung; es droht Dd6†.

18. .... e6—e5
19. c3 × d4 Sc6 × d4
20. Se2 × d4 Db6 × d4
21. Ld2—c3 Dd4—h4
22. Dg3—e3 d5—d4

Nach f7—f5 waren die Züge für beide Teile beinahe forciert; jetzt drohte Dc5†.

23. Lc3—b4† Kf8—g8

Schwarz hat zwei verbundene Freibauern im Zentrum mehr — ein kolossales Übergewicht — und seinem König winkt auf h7 ein sicherer Zufluchtsort; aber die Dame!

24. De3—e2 Ld7—c6
25. Lc3—e1 Dh4—g5

Auf Dh3 wäre der folgende Gegenzug noch schrecklicher.

26. Ta2—a3 ....

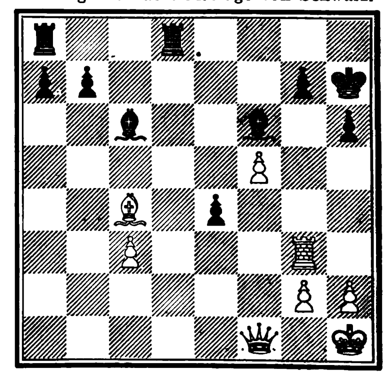
Weiß konnte und mußte sich glücklich schätzen, durch beständige Läuferangriffe auf die Dame das Spiel remis halten zu können. Aber Janowski spielt auf Gewinn der Dame. Er erreicht auch seinen Zweck, aber um welchen Preis, und welche Stellung kommt dabei heraus!

26. .... Kg8—h7
27. Ld3—c4 e5—e4
28. Ta3—g3 Dg5—c1
29. Le1—c3 ....

Auf andere Läuferzüge, z. B. nach b4, folgt d4—d3 zum Vorteil von Schwarz.

29. .... Dc1 × f1†
30. De2 × f1 d4 × c3
31. b2 × c3 Th8—d8

Stellung nach dem 31. Zuge von Schwarz.



Materiell steht das Spiel jetzt gleich, denn Turm, Läufer und der Freibauer auf e4 sind ein

völlig genügendes Äquivalent für die Dame. Aber die Stellung! Weiß hat fast keine Spur von Angriff mehr, sein Turm und seine Dame können sich kaum rühren, Schwarz beherrscht die einzige offene Linie, hat zwei Läufer, zwei Freibauern, droht zum Königsangriff zu gelangen: Schwarz ist im Vorteil!

32. h2—h3 Lf6—e5

Die einzige Gefahr für Schwarz lag in Tg6, Df1—e2—g4 oder h5 und Turmopfer auf h6 oder f6 nebst Dg6† und Dh6 ≠, oder, falls Le8 geschehen war, Dg8 ≠. Dagegen konnte sich Schwarz mit Tf8 (zur Deckung des Matts auf g8) nebst eventuell Le8 völlig ausreichend verteidigen und inzwischen den a-Bauern vorziehen. Der Turm wäre also besser schon im 31. Zuge nach f8 gegangen.

33. Tg3—g6 Td8—d2
34. Tg6—e6 Ta8—d8
35. Lc4—e2 Le5 × c3?

Burn hat sich bis hierher ausgezeichnet verteidigt, aber der Textzug ist ein grober Fehler. Er mußte selbstverständlich den Läufer nach f6 ziehen, um die einzige Angriffsmöglichkeit des Gegners, den Zug f5—f6, zu unterbinden.

36. f5—f6 g7 × f6?

Ein Fehler kommt wie ein Unglück selten allein. Nach diesem Zug ist die Partie sofort aus. Burn muß das Turmschach auf e7 ganz übersehen haben. Er mußte natürlich mit dem Läufer schlagen und das Damenschach nebst dem folgenden Qualitätsopfer über sich ergehen lassen, also Lf6:, Df5†, Kg8, Lc4, Kh8, Tf6:, gf, Dg6, T2d5. Matt wurde er dabei nicht, und auch andere Fortsetzungen von Weiß führten zu keinem direkten Resultat; höchstens konnte er den f- und h-Bauern schlagen und seine beiden Freibauern zur Geltung zu bringen suchen.

37. Te6—e7† Kh7—g8

Oder Kg6, Lh5† nebst Df5†.

38. Df1—f5 Kg8—f8
39. Df5—h7 Td2—d1†
40. Kh1—h2 Aufgegeben.

Partie Nr. 17.

Dr. Tarrasch. Marshall.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 a7—a6
4. Lb5—a4 f7—f5?

Nach a7—a6 ist der Gambitzug direkt fehlerhaft, da dem Weißen die vorteilhafte Entgegnung d2—d4 zur Verfügung steht, was nicht der Fall ist, wenn f7—f5 schon im dritten Zuge geschehen ist, denn dann würde 4. d2—d4 mit 4. . . ., f5 × e4, 5. Sf3 × e5, Sc6 × e5, 6. d4 × e5, c7—c6! beantwortet werden, worauf Weiß vor die Alternative gestellt wäre, durch Da5† den Bauern e5 zu verlieren oder mit Sc3 oder 0—0 ein inkorrektes Läuferopfer zu bringen.

5. d2—d4! . . . .

In allen Fällen die Widerlegung des Königsgambitzuges!

5. . . . . f5 × e4
6. Sf3 × e5 Dd8—f6

Auch andere Züge ergeben kein befriedigendes Spiel für Schwarz.

7. f2—f4 Df6—h4†
8. g2—g3 Dh4—h3

9. Dd1—e2! ....

Verhindert Dg2; Sd4: wird vorteilhaft mit De4: beantwortet.

9. .... Sg8—f6
10. Lc1—e3 Lf8—b4†

Schwarz kann spielen wie er will, Weiß muß durch einfache Entwicklung seiner Figuren und lange Rochade in Vorteil kommen.

11. c2—c3 Lb4—a5
12. Sb1—d2 0—0!
13. 0—0—0! ....

Alle direkten Angriffsversuche wären schlecht, z. B. 13. Lb3†, Kh8! (nicht d5 wegen Se4:), 14. Sf7†, Tf7: nebst d7—d5, wodurch der Läufer abgesperrt wird und Schwarz ein gutes Spiel erlangt.

13. .... Sc6—e7

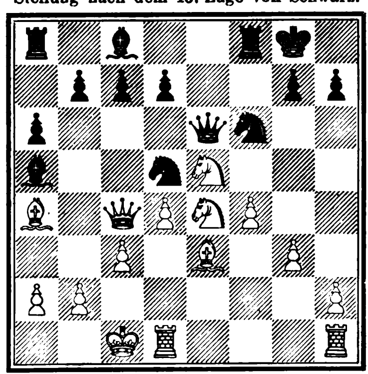
Sonst kann Schwarz schwer zur Entwicklung gelangen.

14. De2—c4† Se7—d5

Auf d7—d5 folgt Dc5 mit Angriff auf Läufer und Springer.

15. Sd2×e4 Dh3—e6

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.



Dies führt zu einer interessanten Verwicklung, die schließlich den Weißen im Vorteil läßt.

16. f4—f5! b7—b5

Se3:, fe ist noch ungünstiger für Schwarz.

17. f5×e6 b5×c4
18. Se4×f6† g7×f6
19. Se5×c4 Sd5×e3
20. Sc4×e3 d7×e6

Weiß hat seinen Mehrbauern behauptet und in dem folgenden Endspiel auch noch die bessere Stellung. Gleichwohl ist der Gewinn nicht leicht.

21. Se3—c4 La5—b6
22. Sc4×b6 c7×b6
23. Th1—e1 Kg8—g7
24. Te1—e3 Ta8—a7
25. Td1—e1 Ta7—e7
26. La4—b3 Tf8—e8
27. Kc1—d2 f6—f5

Erleichtert den Gewinn, indem er dem Gegner den wichtigen Punkt e5 gibt.

28. Te3—e5 Kg7—f6
29. a2—a4 Lc8—b7
30. c3—c4 Lb7—e4
31. Lb3—c2 Le4—g2
32. b2—b4 Te8—d8
33. Kd2—c3 Td8—e8
34. Lc2—d3 h7—h5
35. a4—a5! ....

Dies ist der richtige Weg zum Siege. Der a-Bauer wird nun schwach.

35. .... b6×a5
36. Te5×a5 Lg2—b7
37. c4—c5 Te8—a8
38. Te1—a1 e6—e5

Schwarz befreit hierdurch sein Spiel, aber er laboriert an einem Minus von zwei Bauern.

39. d4×e5† Te7×e5
40. Ld3×a6 Lb7—f3
41. La6—f1! ....

Um Ta6†, Kg5?, h4† nebst Tg6‡ zu spielen.

41. .... Ta8—d8

Die entfesselte Kraft der schwarzen Türme ist jetzt für Weiß sehr bedrohlich; mindestens drohen durch Te3†, Kb2, Td2† gefährliche Angriffe.

42. Ta5—a6† Kf6—e7
43. Kc3—c4 h5—h4
44. Ta6—h6 ....

Droht Ta7† nebst Th8‡.

44. .... Te5—e4†
45. Kc4—b5 Td8—b8†
46. Th6—b6 Tb8×b6†
47. c5×b6 ....

Nach dem Abtausch des einen Turmes sind nicht mehr viel Angriffe möglich; es folgt nun die letzte Phase des interessanten und bis zum letzten Moment schwierigen Endspiels.

47. .... Te4—e5†
48. Kb5—a6 Te5—e4
49. b4—b5 h4×g3
50. h2×g3 Te4—e6

Hierauf wäre Ka7 nutzlos wegen Kd8 nebst Te7.

51. Lf1—d3! Ke7—d6

Die Deckung des f-Bauern wäre wegen Tf1 zwecklos.

52. Ta1—f1! Lf3—g2
53. Tf1—d1 Kd6—c5
54. Td1—c1† Kc5—b4
55. Ld3×f5 Te6—e7
56. Lf5—c8 Te7—e3
57. b6—b7 Aufgegeben.

Partie Nr. 18.

Tschigorin. Schlechter.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. d2—d4 e5×d4
4. Sf3×d4 Sg8—f6

Die sicherste und gegenwärtig beliebteste Verteidigung der schottischen Partie.

5. Sb1—c3 Lf8—b4
6. Sd4×c6 b7×c6
7. Lf1—d3 d7—d5
8. e4×d5 c6×d5
9. 0—0 0—0
10. Lc1—g5 c7—c6
11. Sc3—e2 Tf8—e8
12. Se2—d4 ....

Viel besser als Sg3, wie Steinitz gegen Zukertort im Match spielte.

12. .... Dd8—d6!

Dieser gute Zug beseitigt alle Angriffsmöglichkeiten des Weißen, die sich auf die Fesselung des Springers basieren wollten.

13. Dd1—f3 Sf6—e4
14. Lg5—e3 Dd6—g6

Schwarz hat wegen seiner guten Zentrumstellung das etwas bessere Spiel. Es droht Lg4.

15. h2—h3 Lc8—d7
16. Sd4—e2 Lb4—d6
17. Ta1—d1 Se4—g5
18. Le3×g5 Dg6×g5
19. Se2—g3 Te8—e5
20. Tf1—e1 Ta8—e8
21. Te1×e5 Dg5×e5

Mit Te5: konnte Schwarz seinen Vorteil eher festhalten: zwei Läufer, Mittelbauern und Besitz der einzigen offenen Linie.

22. Df3—h5 De5×h5
23. Sg3×h5 Ld6—e5
24. b2—b3 f7—f5

Als Remis abgebrochen; Schwarz scheint mir immer noch etwas im Vorteil zu sein.

Siebente Runde.

Gespielt am 24. Mai.

Diese Runde brachte endlich Marshalls Erwachen. In einem von ihm tadellos geführten Damengambit errang er über Schlechter einen schönen und wohlverdienten Sieg, während Tarrasch die spanische Partie gegen Burn mit einer sehr ungünstigen Neuerung verteidigte und immer hart am Rande des Verderbens lavierend endlich durch einen schwächeren Zug des Gegners ein Remis erzielte. — Janowski spielte eine gute Partie gegen Tschigorin, der sich im Damenbauernspiel mit d7—d6 verteidigte, und errang schließlich durch einen Königsangriff ein entscheidendes Übergewicht. — Stand nach der siebenten Runde: Janowski $5^1/_2$, Dr. Tarrasch 5, Schlechter $3^1/_2$, Burn und Marshall $2^1/_2$, Tschigorin 2.

Partie Nr. 19.

	Marshall.	Schlechter.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5 × c4
3.	e2—e3	....

Vermutlich kaum schwächer als Sf3, wenn auch Schwarz darauf e7—e5 spielen kann.

3.	....	Sg8—f6
4.	Lf1 × c4	e7—e6
5.	Sg1—f3	a7—a6
6.	0—0	c7—c5
7.	Sb1—c3	Dd8—c7

Wie sich bald zeigt, verliert Schwarz hierdurch ein Tempo, da die Dame die offene c-Linie bald verlassen muß.

8.	Dd1—e2	Sb8—c6
9.	a2—a3	....

Man vergleiche die bisher fast identische Partie Burn—Janowski aus der ersten Runde. Marshall sieht die Notwendigkeit ein, den Damenläufer günstig zu entwickeln. In dieser Stellung scheint das folgende Manöver auch das beste zu sein.

9.	....	b7—b5
10.	Lc4—a2	....

Hier steht der Läufer nicht so gut wie auf d3 und muß erst unter Tempoverlust auf die richtige Linie gebracht werden.

10.	....	Lc8—b7
11.	d4 × c5	Lf8 × c5
12.	b2—b4	Lc5—d6
13.	Lc1—b2	0—0
14.	Ta1—c1	Dc7—e7

Wenn der weiße Königsläufer nach d3 gegangen wäre, könnte Weiß jetzt sofort mit Se4 zum Angriff vorgehen.

15.	La2—b1	Ta8—c8

Das Spiel steht nahezu symmetrisch, nur steht der weiße Königsläufer um ein Tempi besser als der schwarze. Schwarz hat in der Eröffnung zwei Tempi verloren, das eine durch die Annahme des Damengambits und das zweite

dadurch, daß er zur Entwicklung der Dame nach e7 zwei Tempi gebraucht hat. Das erste Tempo hat ihm Weiß durch d4×c5 zurückgegeben, das zweite Tempo ist in der besseren Postierung des weißen Königsläufers noch ersichtlich. — Übrigens konnte Schwarz statt der Turmentwicklung seinerseits mit Se5 zum Angriff vorgehen. Die Folge wäre gewesen: Se5: (oder Sd4, Sc4), Le5: und nun konnte Weiß mit Sb5: eine äußerst verwickelte pêle-mêle-Kombination herbeiführen, auf die er sich allerdings wahrscheinlich einlassen konnte, da sein dabei deplazierter Turm nicht zu erobern war, z. B. Sb5:, Lb2:, Tc7, De8, Sd6 (besser als Tb7:, ab, Db2:, Dc6, Te7, Tfc8, Dd4! Ta3:), Dd8, Tb7:, Dd6: (besser als Le5, Sc4, Lc7, Df3), Db2:, worauf aber Schwarz durch beständige Damenangriffe auf den Turm (Dc6 und Dd6) Remis erzwingen kann. Es wäre also diese Spielweise für Weiß mindestens nicht vorteilhaft gewesen.

16. Sc3—e4 ....

Mit dieser Demaskierung des Damenläufers eröffnet Weiß einen gefährlichen Angriff.

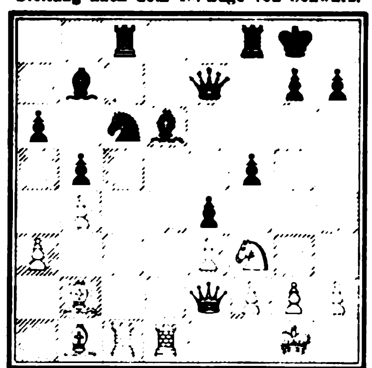
16. .... Sf6×e4
17. Lb1×e4 f7—f5
18. Le4—b1 e6—e5

Die Partie spielt sich teils der schönen Partie Marshall—Wolf (Nürnberg 1906), teils der Partie Schlechter—Maroczy (Wien 1907) analog ab.

19. Tf1—d1 e5—e4?

Der schwach gedeckte Läufer d6 mußte nach b8 gehen; das Vorgehen des Königsbauern ist verfehlt und führt zunächst zu einem für Schwarz sehr unvorteilhaften Tausch.

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.



20. Lb1—a2† Kg8—h8
21. Sf3—g5 ....

Droht den h-Bauern zu schlagen. Schwarz muß den Springer nehmen, denn auf h7—h6 kann Sf7† nebst Lf7: und Td6: geschehen.

21. .... De7×g5
22. Td1×d6 ....

Nun hat Weiß mit seinem furchtbaren Läuferpaar das weitaus überlegene Spiel. Es droht zunächst Td7.

22. .... Tf8—d8
23. h2—h4 ....

Ein starker Zug! Der Bauer darf nicht geschlagen werden wegen Lg7 ⸸, Db2†, Dh8†, Te6†, Kd7, Dg7†, Se7, Td1†, Kc7, De5† nebst ‡.

23. .... Dg5—g4

Hier ist die Dame ganz aus dem Spiel; sie sollte nach e7 gehen.

24. De2—d2 ....

Droht Tc6:; man sieht bald, daß die schwarze Dame ihren

Figuren nicht zu Hilfe kommen kann.

24. .... Td8 × d6
25. Dd2 × d6 ....

Nun droht Dd7; Figurenverlust ist nur durch f5—f4 zu vermeiden.

25. .... Tc8—d8
26. Dd6—c7 Lb7—a8
27. La2—b3 ....

Deckt das Schach auf d1 und erzwingt so Figurengewinn.

27. .... f5—f4
28. Tc1 × c6 Td8—f8
29. Dc7—e7 Aufgegeben.

Partie Nr. 20.

Burn. Dr. Tarrasch.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 Sg8—f6
4. 0—0 Sf6 × e4
5. d2—d4 a7—a6
6. Lb5—a4 b7—b5
7. La4—b3 e5 × d4

Eine unglückliche Neuerung.

8. Tf1—e1 d7—d5
9. Sb1—c3! ....

Auf diesen schönen Zug gerät Schwarz sofort in entscheidenden Nachteil.

9. .... Lc8—e6
10. Sc3 × e4 d5 × e4
11. Te1 × e4 Lf8—e7
12. Lb3 × e6 f7 × e6
13. Te4 × e6 Dd8—d7
14. Dd1—e2 0—0

Noch am besten. Schwarz will sich durch das Opfer der leichten Figuren gegen den Turm befreien und den Angriff brechen.

15. De2—e4 ....

Sehr stark! Auf Ld6 folgt Sg5, g6, Sh7:, Kh7:, Dg6+, Kh8, Dh5†, Dh7, Th6 bzw. (statt Kh7:) Dh7:, Tg6+, Kh8, Th6 mit Damengewinn.

15. .... Tf8—f6!
16. Sf3—g5 g7—g6
17. Lc1—f4 Ta8—f8

Auf Te6: folgt De6+ mit doppeltem Angriff auf c7. Auf Tf4: führt Tg6+, Kh8 oder f8, Tg8† zum Matt. Schwarz soll immer die Scylla des Mattangriffs und zugleich die Charybdis des ungünstigen Endspiels vermeiden

18. Ta1—e1 Le7—d8

Es gibt nichts Besseres, auch im folgenden Zuge.

19. Lf4—g3 Tf6 × e6
20. De4 × e6† Dd7 × e6
21. Sg5 × e6 Tf8—e8
22. Kg1—f1 Sc6—b4
23. Te1—e2? ....

Ein schwacher Zug, der den Ausgleich gestattet. Mit Sd4:, Te1+, Ke1: behielt Weiß immer einen Bauern mehr und damit Gewinnchancen, z. B. c7—c5, a2—a3; oder Sa2:, Se6, Lf6, Sc7:, Lb2:, Sa6:.

23. .... Sb4 × a2
24. Se6 × d8 Te8 × d8
25. Lg3 × c7 Td8—d7
26. Lc7—a5 d4—d3

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 21.

Janowski. Tschigorin.

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 d7—d6

Dieses Verteidigungssystem rührt von Louis Paulsen her. Es führt wohl zu einem für Schwarz etwas beengten Spiel, ist jedoch bisher noch nicht direkt widerlegt und stellt dem Weißen jedenfalls ein schwierigeres Problem als die orthodoxe Verteidigung des Damengambits, schon deshalb, weil man gegen diese nach zahllosen berühmten Mustern spielen kann.

3. c2—c4 ....

Dieser konventionelle Zug paßt hier nicht recht; in wenigen Zügen verwandelt sich die Eröffnung in Hanhams Verteidigung des französischen Springerspiels (e4, e5, Sf3, d6, d4, Sd7). Hierbei aber hat die Aufstellung des Bauern auf c4 gar keinen Wert und nimmt nur dem Königsläufer sein bestes Feld. Am besten ist es deshalb, Sc3 nebst e2—e4 zu spielen, dann dürfte Weiß am leichtesten den Stellungsvorteil, den ihm diese eingeschränkte Verteidigung einräumt, vergrößern können. Man vergleiche die Partie Schlechter—Burn aus dem vierten Turnus.

3. .... Sb8—d7
4. Sb1—c3 e7—e5
5. e2—e3 ....

Dies ist jetzt das beste; man muß den Bauern d4, wenn er geschlagen wird, durch den e-Bauern ersetzen, sonst steht der Bauer c4 ganz unmotiviert und isoliert da, während so der Weiße immerhin zwei Zentrumsbauern besitzt.

5. .... Lf8—e7
6. Lf1—d3 c7—c6
7. 0—0 Dd8—c7
8. Lc1—d2 0—0
9. Ta1—c1 Tf8—e8
10. Sf3—g5 ....

Weiß hat keinen Angriffspunkt; so ist es sehr schwierig, die entschieden vorteilhaftere Stellung auszunützen. Auf h7—h6 würde der Springer nach e4 gehen, wie es später geschieht.

10. .... Sd7—f8
11. Dd1—c2 h7—h6

Dies schafft späterhin einen Angriffspunkt. Aber wer mag den Springer ewig in der drohenden Position lassen!

12. Sg5—e4 Lc8—e6
13. d4—d5 Le6—c8

Der Läuferzug hat nichts verdorben; der Bauer d5 engt zwar etwas ein, aber der Zug stand dem Weißen jederzeit zur Verfügung. Es ist klar, daß Schwarz nicht zweimal auf d5 schlagen konnte, ohne eine Figur zu verlieren. Der Läufer konnte jedoch wohl besser nach d7 zurückgehen.

14. f2—f4 ....

Nun droht fe, de?, d6, Ld6:, Tf6: sehr stark.

14. .... Sf6×e4
15. Ld3×e4 ....

Nimmt der Springer, so könnte f7—f5 nebst e5—e4 geschehen.

15. .... Le7—f6
16. f4—f5 ....

Versperrt zwar die Läuferdiagonale, engt aber das schwarze Spiel weiter ein.

16. .... Sf8—h7
17. Le4—d3 Lf6—e7

Um auf Se4 sofort mit Sf6 zu opponieren.

18. g2—g4 ....

Weiß plant einen Königsangriff durch Vorstoß des Bauern nach g5.

Damit fängt die Partie endlich an, nach etwas auszusehen.

18.	....	Lc8—d7
19.	Dc2—d1	Ta8—c8
20.	Dd1—e2	Dc7—d8
21.	Sc3—e4	Sh7—f6
22.	Se4×f6†	Le7×f6
23.	Ld3—e4	Dd8—b6
24.	Ld2—e1	c6×d5

Diesen Tausch sollte Schwarz unterlassen, denn Weiß erlangt jetzt endlich einen strategischen Punkt, nämlich d5.

25.	Le4×d5	Ld7—c6
26.	Ld5×c6	....

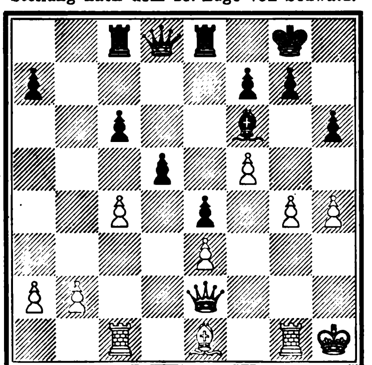
Mit Td1 konnte Weiß den eroberten Punkt behaupten und dann zunächst auf den rückständigen d-Bauern zu drücken suchen.

26.	....	b7×c6
27.	h2—h4	e5—e4
28.	Kg1—h1	....

Weiß setzt unbekümmert um den Verlust des b-Bauern (Db2:, Tc2) seinen Königsangriff fort.

28.	....	d6—d5
29.	Tf1—g1	Db6—d8

Stellung nach dem 29. Zuge von Schwarz.



Im Zentrum steht Schwarz nun ganz gut, aber jetzt naht das Unglück auf dem Königsflügel, wo sich bald der Aufzug des h-Bauern bitter rächt.

30.	c4×d5	Le7×h4

Bei c6×d5, Tc8:, Dc8: verliert Schwarz zwar keinen Bauern, gestattet aber den fatalen Zug g4—g5.

31.	d5×c6	....

Weiß hat jetzt einen Bauern, und zwar einen sehr starken, vorgerückten Freibauern mehr, der die Partie gewinnt.

31.	....	Lh4×e1
32.	De2×e1	Dd8—f6
33.	De1—g3	....

Sehr gut gespielt! Schlägt Schwarz den c-Bauern, so folgt g4—g5, hg, Tc6: nebst Dg5: und Schwarz kann den g-Bauern nicht decken.

33.	....	g7—g6

Schwarz will mit Kg7, h6—h5 und Th8 noch auf Gegenangriff spielen, aber es ist alles vergebens. Das folgende übrigens leicht verständliche Spiel ist recht interessant.

34.	c6—c7	Kg8—g7
35.	Tc1—c2	h6—h5
36.	f5×g6	h5×g4
37.	g6×f7	Te8—h8†
38.	Kh1—g2	Df6—f3†
39.	Dg3×f3	g4×f3†
40.	Kg2—g3	Kg7×f7
41.	Kg3—f4	Th8—e8
42.	Tc1—c5	Te8—e7
43.	Tc5—f5†	Kf7—e8

Besser noch Ke6, Te5† nebst Turmtausch und Ke4:.

44.	Tg1—g8†	Ke8—d7
45.	Tf5—d5†	Kd7—e6

Oder Kc7:, Tc5†.

46.	Tg8×c8	Ke6×d5
47.	Tc8—d8†	Aufgegeben.

Achte Runde.

Gespielt am 25. Mai.

Diese Runde brachte endlich die (vorläufige) Entscheidung zwischen Janowski und Dr. Tarrasch über den ersten Platz, In einem Vierspringerspiel beging Janowski in der Verteidigung gegen den Fesselungszug Lg5 denselben Fehler (Se7) wie einige Runden vorher gegen Schlechter, und Dr. Tarrasch gewann nach konsequenter Ausnützung dieses Fehlers mit einem schönen Schlußspiel. — Ganz ebenso schnell gewann Schlechter ein Damenbauernspiel in hübscher Angriffsführung gegen Burn, während die sizilianische Partie Tschigorin—Marshall ein langes, interessantes Ringen darstellte. In dem für ihn klar gewonnenen Turmendspiel versagte Marshall, so daß die Partie remis wurde. — Stand nach der achten Runde: Dr. Tarrasch 6, Janowski $5^1/_2$, Schlechter $4^1/_2$, Marshall 3.

Partie Nr. 22.

	Dr. Tarrasch.	Janowski.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lf1—b5	Lf8—b4
5.	0—0	0—0
6.	d2—d3	d7—d6
7.	Lc1—g5	Sc6—e7?
8.	Sf3—h4!	....

Bezüglich der Eröffnung vergleiche man die Partie Schlechter-Janowski aus der dritten Runde.

8.	....	c7—c6
9.	Lb5—c4	Lc8—g4
10.	f2—f3	Lg4—e6

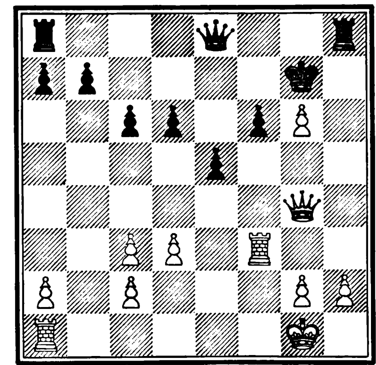
Der entscheidende Fehler, der zur Kompromittierung der schwarzen Bauernstellung führt.

11.	Lg5×f6	g7×f6
12.	Lc4×e6	f7×e6
13.	f3—f4	Se7—g6
14.	Sh4×g6	h7×g6

Bis hierher ist die Partie im wesentlichen identisch mit der 3. Stichpartie Tarrasch—Pillsbury, Wien 1898. Merkwürdig, daß man in die Lage kommen kann, sich selbst kopieren zu müssen!

15.	Dd1—g4	Dd8—e8
16.	f4—f5	e6×f5
17.	e4×f5	Lb4×c3
18.	b2×c3	Kg8—g7
19.	Tf1—f3	Tf8—h8
20.	f5×g6	....

Stellung nach dem 20. Zuge von Weiß.



Sonst geschieht jetzt g6—g5, während dies früher sofort mit h2—h4 beantwortet worden wäre.

20. .... De8—e7

Auf den plausibleren Zug Th6 folgt das Turmopfer auf f6 mit entscheidender Kraft: Th6, Tf6:, Kf6:, Tf1†, Kg7!, Tf7†, Df7:! (sonst gewinnt Dg5 nebst Df6), gf†, Tg6, Dd7; die Dame mit den beiden verbundenen Freibauern muß dann gegen die Türme gewinnen. — Sehr bemerkenswert ist es, daß auch in der zitierten Partie mit Pillsbury genau auf demselben Punkte f6 das entscheidende Turmopfer erfolgt ist, allerdings mit ganz anderer Pointe!

21. h2—h4 d6—d5
22. Ta1—f1 Ta8—f8
23. h4—h5 Th8—h6
24. Tf1—f2 Th6—h8

Schwarz hat keine rechten Züge; die beiden verbundenen Freibauern verbürgen dem Weißen den Gewinn, der mit unerwarteter Schnelligkeit erzielt wird.

25. Dg4—f5 De7—d6
26. g2—g4 Dd6—e7

Beachtenswert ist die hübsche Eventualität Kh6, g6—g7, Kg7:, Dg6 ╪. Das Epaulettenmatt!

27. g4—g5 f6 × g5
28. Df5 × f8† Th8 × f8
29. Tf3 × f8 ....

Droht Matt in zwei Zügen, falls die Dame beliebig zieht; auf Dc5 folgt d3—d4.

29. .... De7 × f8
31. h5—h6†! Aufgegeben,

denn nach Kg8 folgt h6—h7†, Kg7, Tf8:; bei Tf8:? statt h5—h6† würde das Endspiel noch remis werden, da der weiße König zwei getrennte Freibauern zu bewachen hat.

Partie Nr. 23.

Schlechter.	Burn.
1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3	c7—c5
3. e2—e3	e7—e6
4. Lf1—d3	Sb8—c6
5. b2—b3	Sg8—f6
6. 0—0	Lf8—e7

Besser geht der Läufer nach d6, um der Dame das Feld e7 zu lassen.

7. Sb1—d2 0—0
8. Lc1—b2 Lc8—d7

Diese Läuferstellung und die hierdurch bewirkte Einengung des schwarzen Spiels legt den Grund zum Verlust. Der Läufer steht im Damengambit viel besser auf b7. Steinitz allerdings hat ihn oft nach d7 entwickelt.

9. c2—c4 Ta8—c8
10. Ta1—c1 c5 × d4

Die Partie entwickelt sich ganz ähnlich der vorletzten Matchpartie Tarrasch—Tschigorin. Der Bauerntausch im Zentrum konnte jetzt ganz gut geschehen, nur mußte Schwarz richtig fortsetzen und sein Spiel, besonders seinen Damenläufer, zu befreien suchen.

11. e3 × d4 Le7—d6?

Und dies konnte er mit 11. ...., d5 × c4 12. b3 × c4, Sc6—b4 13. Ld3—b1, b7—b5! erreichen. Dann erhielt er stets die freie Diagonale c6—f3 für seinen Damenläufer und den ungemein wichtigen Punkt d5 für seine Springer.

12. g2—g3 ....

Um Läufer f4 zu verhindern.

12. .... Sc6—e7?

Noch immer war die eben angegebene Fortsetzung möglich. Nachdem Schwarz auch diese letzte Gelegenheit versäumt hat, behält er eine eingeklemmte Stellung, die nun auf beiden Flügeln bedroht wird und schwerlich verteidigungsfähig ist.

13. c4—c5 Ld6—b8
14. b3—b4 Dd8—e8
15. Tf1—e1 a7—a6

Nutzlos; aber in schlechten Stellungen macht man eben schlechte Züge. Auf Lb5 geschieht Lc2 nebst a2—a4, auf La4 aber De2. Die schwarzen Figuren stehen fast sämtlich ungünstig.

16. Ld3—c2 Ld7—c6
17. Sf3—e5 Lb8×e5

Gewiß kein für Schwarz günstiger Abtausch, aber was soll man in dieser schlechten Stellung machen!

18. d4×e5 Sf6—d7
19. Sd2—f3 ....

Noch besser war wohl f2—f4 nebst Sd2—f3—d4 und später f4—f5; dies hätte ohne jedes Bauernopfer zu einem entscheidenden Angriff geführt.

19. .... Se7—g6

Stört die Weiterreise des Springers nach d4.

20. a2—a4 b7—b6
21. Sf3—d4 ....

Weiß ist zur Fortführung des Angriffs genötigt, den e-Bauern zu opfern. Allerdings ist seine Stellung schon so stark, daß sie das Opfer sehr wohl verträgt.

21. .... b6×c5
22. b4×c5 Sd7×e5
23. f2—f4 Se5—c4
24. Lb2—a1 De8—d8
25. Dd1—h5 Dd8—a5

Der schwarze Königsflügel, der jetzt von der Dame und drei leichten Figuren bedroht ist, ist schwer zu verteidigen.

26. f4—f5 e6×f5
27. Sd4×f5 Tf8—e8

Auf f7—f6 würde Se7† entscheiden; Dc5+ wäre natürlich schlecht wegen Ld4.

28. Te1—f1 ....

Nun wäre Se7† fehlerhaft wegen Te7: nebst Dc5+.

28. .... f7—f6
29. La1—d4 Te8—e5

Ein starker Fehler, auf den die Partie sofort verloren ist. Gegen die Drohung Sh6† nebst Lg6: usw. konnte sich Schwarz mit Tc7 oder Dd2 noch ganz gut verteidigen.

30. Ld4×e5 f6×e5
31. Sf5—e7† Aufgegeben.

Eine von Schlechter sehr schön, von Burn aber ziemlich schwach geführte Partie.

Partie Nr. 24.

Tschigorin. Marshall.

1. e2—e4 c7—c5
2. Sb1—c3 e7—e6
3. g2—g3 d7—d5
4. Lf1—g2 ....

Gegen Dr. Tarrasch (Partie

Nr. 11) tauschte Tschigorin hier die Bauern, was viel stärker ist.

4. .... Sg8—f6
5. d2—d3 Sb8—c6
6. Sg1—e2 d5—d4

Dies kann hier viel unbedenklicher geschehen als in der zitierten Partie, da dem Springer nicht das günstige Feld e4 zur Verfügung steht.

7. Sc3—b1 Lf8—e7
8. Sb1—d2 h7—h5

Marshall stößt ein völlig unmotiviertes Hurrahgeschrei aus.

9. Sd2—f3 ....

Angenehmer wäre es für Weiß, wenn er zuvor f2—f4 ziehen könnte, aber dann könnte Marshall mit h5—h4 sein Hurrahgeschrei erneuern.

9. .... Sf6—g4 } Ei, Ei!
10. h2—h3 Sg4—f6 }
11. Lc1—g5 e6—e5
12. Sf3—d2 Lc8—e6
13. f2—f4 e5×f4
14. g3×f4 ....

Sonst erlangt Schwarz für seine Figuren den Punkt e5.

14. .... Sf6—h7
15. Lg5×e7 Dd8×e7

Das Spiel steht nach einem ganz interessanten Eröffnungskampfe ziemlich gleich. Weiß sollte jetzt mit Sf3 und Dd2 die lange Rochade vorbereiten.

16. f4—f5 ....

Dies ist mindestens verfrüht und gibt den schwarzen Figuren die Punkte e5 und g5 preis, durch deren Besetzung Schwarz nach und nach in Vorteil gelangt. Außerdem wird der Bauer später selbst durch g7—g6 angegriffen, wodurch eine neue Verlegenheit für Weiß entsteht.

16. .... Le6—d7

Das Damenschach auf h4 hätte wenig Wert, da die Dame durch Sf3 sofort vertrieben wird.

17. Sd2—f3 Sh7—g5
18. Se2—f4 ....

Um auf Sf3 ⩲ mit der Dame zurückzuschlagen. Die Antwort Lf5: ist nicht zu fürchten wegen Sd5.

18. .... 0—0—0
19. 0—0 ....

Die kurze Rochade ist nicht völlig sicher. Weiß konnte auch Sd5 ziehen, worauf am besten Dd6 (Sg5:, Dg3†) gefolgt wäre.

19. .... Sc6—e5
20. Sf3×e5 De7×e5
21. Dd1—e1 h5—h4

Sichert dem Springer die dauernde Behauptung des Punktes g5.

22. b2—b4 ....

Weiß will sich Angriff verschaffen, kommt aber damit nicht weit und schwächt seine Damenbauern. Aber Schwarz steht überhaupt schon erheblich besser, und zwar nur wegen des voreiligen f-Bauernzuges.

22. .... Th8—h6!

Der Turm besetzt eine völlig freie Reihe, wo er für die Verteidigung wie für den Angriff gute Posten einnehmen kann.

23. Ta1—b1 c5×b4
24. De1×b4 Th6—b6
25. Db4—d2 Tb6×b1

Es kam sehr wohl auch Tc6

nebst Turmverdoppelung in der c-Linie in Betracht.

26. Tf1×b1 g7—g6

Ein feiner Zug! Schlägt Weiß zweimal, so folgt Dg3 mit Drohung auf f3 und h3; schlägt er nur einmal, so erlangt der schwarze Läufer die Aussicht nach h3. Schlägt er gar nicht, so wird der f-Bauer isoliert und geht schließlich verloren.

27. Dd2—f2 g6×f5
28. e4×f5 Ld7—c6
29. Lg2×c6 ....

Nach Dh4:, Sf3†, Lf3:, Lf3: hätte Schwarz zuviel Angriffslinien gegen den entblößten König.

29. .... b7×c6
30. Df2—g2 ....

Anscheinend sehr stark; Weiß greift den Springer und den c-Bauern an und auf Df4: verliert Schwarz durch Dc6 ⸸, Da6† und Tb7 die Dame.

30. .... De5—e3†!
31. Kg1—h1 Sg5—f3!

Die Angriffe und Gegenangriffe sind recht interessant, aber immer steht Schwarz etwas besser.

32. Sf4—h5 Kc8—c7

Te8 wäre weniger gut wegen desselben Gegenzuges.

33. Tb1—f1 Sf3—g5
34. Sh5—f4 Td8—g8
35. Dg2—g4 Kc7—b6

Überraschend, aber sehr gut; der König rüstet sich für das bald zu erwartende Endspiel.

36. Dg4—g1 ....

Der h-Bauer darf natürlich wegen Sf3 nicht geschlagen werden.

36. .... Kb6—c5
37. Dg1—g2 Kc5—d6
38. f5—f6 ....

Nicht gut, der Bauer ist auf f6 gar nicht zu halten.

38. .... De3—e5
39. Dg2—d2 ....

Um auf Df6: mit Db4† anzugreifen.

39. .... Sg5—e6

Führt zum Abtausch der Springer und bald auch zu dem der Damen, worauf das Endspiel für Schwarz günstig ist.

40. Sf4×e6 De5—d5†!

Sofort De6: würde durch Df4† den h-Bauern kosten.

41. Kh1—h2 Dd5×e6
42. Dd2—f4† ....

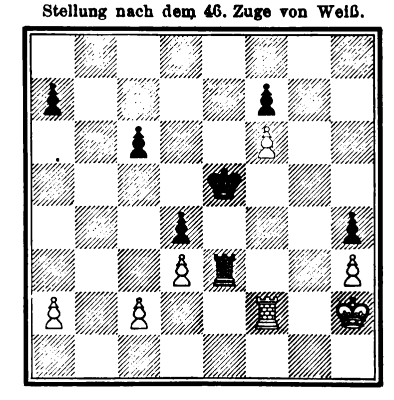
Weiß muß wohl den Damentausch anbieten, da seine Königsstellung zu gefährdet ist.

42. .... De6—e5
43. Kh2—h1 Tg8—g3
44. Kh1—h2 ....

Schlägt Weiß den h-Bauern, so kommt Schwarz durch Dd5†, Damentausch, Th3 ⸸ und Te3 in Vorteil.

44. .... Tg3—e3
45. Df4×e5† Kd6×e5
46. Tf1—f2 ....

Stellung nach dem 46. Zuge von Weiß.



46. .... Te3—e1

Schwarz hat ein leicht gewonnenes Endspiel. Der weiße Turm ist an die zweite Reihe und an den Bauern f6 gekettet, der weiße König an den h-Bauern; Weiß kann überhaupt nur mit dem König hin und herziehen. Dies konnte Schwarz benützen, indem er seine Bauernstellung durch c6—c5 bedeutend verbesserte und dann womöglich noch a7—a5—a4—a3 zog, ehe er mit dem Turm auf Beute ausging.

47. Kh2—g2 Te1—a1

Hier war immer noch c6—c5 geboten.

48. Kg2—f3 Ta1—g1!

Um Kg4 zu verhindern.

49. Tf2—e2† Ke5×f6
50. Te2—e4 c6—c5

Man sieht, wieviel besser Schwarz daran wäre, wenn er diesen wichtigen Zug schon gemacht hätte. Aber jetzt genügt er wahrscheinlich gar nicht mehr zum Gewinn. Die beste Gewinnchance bot Tg3†, Kf2 (oder Kf4, c6—c5), Th3:, Td4:, Th2†, Kf3, Tc2: und Schwarz hat zwei Bauern mehr; oder Tg3†, Ke2, Th3:, Td4:, Th2†, Kd1, h4—h3 und Schwarz muß gewinnen.

51. Te4×h4 Tg1—c1
52. Kf3—f4 Tc1×c2
53. Th4—h6† Kf6—g7

Ke7 war wohl etwas besser, denn auf Ta6 und Ta7 ∔ konnte der König nach e6 und später nach d5 gehen. Aber es hätte wohl auch nicht mehr zum Gewinn genügt, z. B. Ke7, Ta6, Tc3, Ke5, Td3:, Ta7 ∔, Kf8, Tc7, Tc3, a2—a4, und Weiß lenkt durch weiteres Vorgehen mit dem a-Bauern den schwarzen Turm von der Deckung des c-Bauern ab.

54. Th6—a6 Tc2—c3
55. Kf4—e4 f7—f5†

Schwarz erlangt hierdurch zwei verbundene Freibauern, und die gewinnen im Turmendspiel fast regelmäßig — aber nur hier nicht!

56. Ke4×f5 Tc3×d3
57. Ta6×a7† Kg7—h6
58. Ta7—c7 Td3×h3

Auch durch Tc3 ist der Gewinn nicht zu erzielen, da der Turm durch Vorgehen des a-Bauern abgelenkt wird: Tc3, a4, d3, a5, c4, a6, d2, Td7, Td3, Td3: nebst a7.

59. Tc7—c6† Kh6—g7
60. Tc6—c7† Kg7—f8
61. Kf5—f6 Th3—h6†

Unverständlich! Danach geht ja der c-Bauer sofort verloren! Wenn Schwarz überhaupt noch weiter spielen wollte — und dazu war alle Veranlassung vorhanden —, so mußte er doch das Matt durch Tf3† decken und dann mit Tc3 fortfahren. Es wäre gefolgt Tf3†, Ke5, Tc3, a4, Ke8, a5, Kd8, Kd6, d3, Th7, Ke8, Ke6, Kf8, Kf6, Kg8, Tg7†, Kh8?, Td7, c4?, Kg6 nebst Td8 ∔. Wenn der schwarze König nach der andern Seite geht, also Th7, Kc8, so führt a6, Kb8, Kc6, c4, a7†, Ka8, Kb6, Tb3†, Ka6, Ta3† zum Remis.

62. Kf6—g5 Th6—a6
63. Tc7×c5 Kf8—e7
64. Tc5—d5 Ta6×a2
65. Td5×d4 Remis.

Neunte Runde.

Gespielt am 27. Mai.

Diese Runde brachte eine neue Niederlage Janowskis, wiederum in einem Vierspringerspiel. Er behandelte den Eröffnungsangriff nicht gut, und sein Gegner Schlechter erlangte durch einige Bauernopfer ein chancenreiches Spiel. Gleichwohl hätte Janowski durch einen einfachen Zug noch Ausgleich erlangen können, statt dessen machte er jedoch einen groben Fehler, der zunächst den wichtigsten Bauern und sodann die Qualität kostete. — In der spanischen Partie Burn—Marshall verlor der letztere — durch ein Versehen, wie man zu seiner Ehre annehmen muß — frühzeitig einen Bauern; durch einen nachlässigen Zug gestattete ihm sein Gegner aber, mit der Dame einen Bauern zurückzugewinnen und so das Spiel zum Remis zu führen. — Dasselbe Resultat hatte die spanische Partie Tarrasch—Tschigorin nach langem, aber ganz interessantem Kampfe. — Stand nach der neunten Runde: Dr. Tarrasch 6½, Janowski und Schlechter 5½, Marshall 3½.

Partie Nr. 25.

	Janowski.	Schlechter.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lf1—b5	Lf8—b4
5.	0—0	0—0
6.	d2—d3	Lb4×c3

Aus Angst vor der Variante Stumpfsinn (Se2).

7.	b2×c3	d7—d6
8.	Sf3—e1	....

Sehr schlecht! Der Gegenzug, der f2—f4 verhindert, lag doch nahe genug! Te1 nebst d3—d4 sollte geschehen.

8.	....	d6—d5!
9.	Dd1—e2	Lc8—d7

Ein Bauernopfer von sehr zweifelhaftem Wert, das bei vielen anderen Spielern den Eindruck eines Versehens machen würde. Weiß könnte einfach mit ed, Lc6: und De5: den Bauern mitnehmen, da er nach Te8, Dd4 eine befriedigende Stellung einnimmt.

10.	Ta1—b1?	a7—a6
11.	Lb5—a4	Sc6—e7
12.	La4—b3	....

Auf Läufertausch nebst Tb7: hält sich Schwarz durch Dd7: nebst Dc6 schadlos.

12.	....	c7—c5

Ein zweites und diesmal feines Bauernopfer; Schwarz will der weißen Dame das Feld d4 nehmen.

13.	e4×d5	....

Viel besser war Lg5; die Aufreißung des Königsflügels konnte Schwarz dann nicht vermeiden.

13. .... Se7 × d5
14. Lb3 × d5 Sf6 × d5
15. De2 × e5 Ld7—c6

Nun droht Te8 nebst Sc3:. Auf c3—c4 folgt Te8, Db2, Sc7 und der unglückliche Springer e1 ist an der Entwicklung gehindert.

16. Lc1—b2 Tf8—e8
17. De5—h5 c5—c4!

Ein drittes Bauernopfer, das die Demaskierung des Läufers verhindern soll. Nach d3 × c4 wäre der Tripelbauer nichts wert.

18. Se1—f3 ....

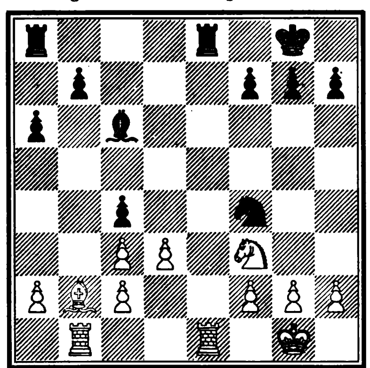
Endlich!

18. .... Dd8—d6
19. Tf1—e1 Dd6—f4

Überraschend und stark! Die beste Deckungsfigur des Weißen, die Dame, wird abgetauscht. Auf Sf4 könnte Sg5 geschehen.

20. Df5 × f4 Sd5 × f4

Stellung nach dem 20. Zuge von Schwarz.



21. Sf3—e5? ....

Ein grober Fehler. Es mußte Turmtausch nebst Te1 geschehen mit Ausgleich.

21. .... Sf4 × g2
22. Te1—e2 Sg2—h4

Droht außer Te5: auch f7—f6; beides zugleich ist nur durch Kf1 zu decken, aber Schwarz hat jetzt immer das bessere Spiel.

23. Tb1—e1 c4 × d3
24. c2 × d3 f7—f6
25. Se5 × c6 Sh4—f3†
26. Kg1—f1 Sf3 × e1
27. Sc6—e7† Kg8—f7
28. Te2 × e1 Te8 × e7

Das Übergewicht der Qualität entscheidet nun ohne größere Schwierigkeiten.

29. Te1—b1 b7—b5
30. Lb2—a3 Te7—c7
31. Tb1—b3 Ta8—e8
32. La3—b4 Tc7—d7
33. d3—d4 Kf7—e6
34. Tb3—a3 Te8—a8
35. Kf1—e2 a6—a5!

Auf La5: gewinnt Tda7; auf Ta5: folgt Turmtausch nebst Ta7 und Ta2+.

36. Lb4—c5 a5—a4!
37. Ke2—d3 Ke6—d5
38. c3—c4† ....

Notwendig, um nur den Turm zu befreien.

38. .... b5 × c4†
39. Kd3—c2 Ta8—a6
40. Ta3—h3 f6—f5
41. Kc2—c3 ....

Auf Th7: erzwingt Th6 den Turmtausch.

41. .... Ta6—e6
42. Kc3—d2 Td7—b7
43. Th3 × h7 Te6—h6
44. Th7 × h6 g7 × h6
45. Kd2—c2 h6—h5
46. h2—h3 Tb7—b8
47. Kc2—c3 Tb8—b1
48. Lc5—e7 Tb1—a1
49. Kc3—b2 Ta1—d1

50. Kb2—c3 Td1×d4
51. Le7—g5 Td4—d3†
52. Kc3—b4 c4—c3

Aufgegeben.

Partie Nr. 26.

Burn. Marshall.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 Sg8—f6
4. 0—0 Lf8—e7

Die früher beliebte Verteidigung Se4:, d4, Le7, De2, Sd6, Lc6:, bc, de, Sb7 ist jetzt verdientermaßen aufgegeben worden.

5. Tf1—e1 ....

Ganz schlecht, wo der gute Entwicklungszug Sc3 zu Gebote steht. Anders ist es, wenn die Züge a7—a6, La4 eingeschaltet sind, denn dann wird durch Sc3 der Königsläufer dem Abtausch ausgesetzt (b7—b5 und später Sa5).

5. .... d7—d6
6. d2—d4 Sf6—d7

Tschigorins Zug, dessen Zweck es ist, den Punkt e5 zu behaupten. Allerdings erhält Schwarz damit ein eingeengtes Spiel.

7. Sb1—c3 e5×d4

Viel besser wäre es, mit dem Springer zu schlagen, worauf Weiß, wenn er nicht den Bauern aufgeben will, zweimal zurückschlagen muß, und sich dann mit Lf6 günstig zu entwickeln.

8. Sc3—d5 ....

Der Bauer d4 läuft nicht fort und wird im folgenden Zuge unter günstigeren Umständen geschlagen.

8. .... 0—0
9. Sf3×d4: Sc6×d4
10. Dd1×d4 Le7—h4

Um jetzt c7—c6 zu drohen.

11. Lb5—e2 ....

Der Läufer konnte sehr gut auch nach f1 gehen.

11. .... Sd7—c5
12. g2—g3 c7—c6?

Eine merkwürdige Idee! Schwarz opfert einen Bauern für gar nichts! Natürlich mußte der Läufer nach e7 zurückgehen.

13. g3×h4 c6×d5
14. e4×d5 ....

Marshall hat wahrscheinlich übersehen, daß der Bauer h4 jetzt gedeckt ist, anders ist das „Opfer“ nicht zu verstehen.

14. .... Tf8—e8
15. Lc1—g5 f7—f6
16. Le2—h5! Te8—e7
17. Te1×e7 Dd8×e7
18. Lg5—d2 Lc8—f5
19. Ta1—e1 De7—f8
20. b2—b4 Sc5—d7
21. c2—c4 b7—b6

Um den Turm ohne Verlust des a-Bauern entwickeln zu können.

22. f2—f4 Ta8—c8
23. Kg1—g2 g7—g6
24. Lh5—d1 ....

Besser ging der Läufer nach f3 und e4.

24. .... Tc8—e8
25. Te1×e8 Df8×e8
26. Ld1—f3 De8—c8
27. Ld2—c3? ....

Weiß übersieht die Drohung Da6.

27. .... Dc8—a6!

Damit gewinnt Schwarz einen Bauern zurück und gleicht das Spiel wenigstens materiell aus.

28.	h4—h5	Da6 × a2†
29.	Kg2—g3	Da2 — c2
30.	Lf3—d1	Dc2—d3†
31.	Dd4 × d3	Lf5 × d3
32.	Ld1—a4	Sd7—b8
33.	c4—c5	. . . .

Weiß steht immer noch etwas besser wegen der beiden Läufer und der starken Bauernstellung auf dem Damenflügel. Er sollte zunächst den c-Bauern mit Lb3 decken und dann den König nach d4 spielen.

33.	. . . .	b6 × c5
34.	b4 × c5	d6 × c5
35.	Lc3 × f6	. . . .

Droht Le5 nebst d5—d6.

35.	. . . .	Ld3—f5
36.	h5 × g6	h7 × g6
37.	Kg3—f3	Kg8—f7
38.	Lf6—e5	Sb8—d7
39.	La4 × d7	Lf5 × d7

Hiernach ist das Spiel endgiltig remis.

40.	Kf3—e3	Kf7—e7
41.	Ke3—d3	Ld7—b5†
42.	Kd3—c3	Ke7—d7
43.	Kc3—b3	a7—a5
44.	Kb3—a3	Kd7—c8
45.	Le5—d6	c5—c4
46.	Ka3—b2	Kc8—d7
47.	Ld6—c5	Kd7—c7
48.	Kb2—c3	Kc7—b7
49.	Lc5—a3	Kb7—b6
50.	Kc3—d4	Lb5—a6
51.	h2—h4	La6—b5
52.	Kd4—e5	c4—c3
53.	f4—f5	g6 × f5
54.	h4—h5	f5—f4!
55.	Ke5 × f4	Kb6—c7
56.	Kf4—e5	c3—c2
57.	Ke5—e6	Kc7—d8!
58.	h5—h6	Lb5—d3
59.	Ke6—d6	Kd8—e8
60.	Kd6—c7	Ke8—f7
61.	Kc7—b6	Kf7—g6
62.	La3—c1	a5—a4

Remis.

Partie Nr. 27.

Dr. Tarrasch. Tschigorin.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5 × c6	. . . .

Dieser Abtausch führt, wenn Schwarz richtig fortsetzt, zu einem gleichen, aber ziemlich toten Spiel, wie es häufig nach frühzeitigem Abtausch des Königsläufers eintritt.

4.	. . . .	d7 × c6
5.	Sb1—c3	Lf8—c5

Auf diese Entgegnung kommt Weiß etwas in Vorteil. Schwarz muß statt dessen nolens volens den häßlichen Zug f7—f6 machen.

6.	d2—d3	Dd8—d6
7.	Lc1—e3	Lc5 × e3

Andernfalls muß die Dame stets den Läufer gedeckt halten. Jetzt aber hat Weiß den Vorteil der offenen f-Linie.

8.	f2 × e3	Sg8—e7
9.	0—0	0—0
10.	Dd1—e1	Se7—g6
11.	De1—g3	. . . .

Zuvor mußte h2—h3 und g2—g4 geschehen, dann hatte Weiß Angriffschancen, während sie jetzt gleich Null sind.

11.	. . . .	Lc8—e6
12.	a2—a3	. . . .

Um Db4 zu verhindern.

12.	. . . .	Ta8—e8
13.	Ta1—d1	. . . .

Droht durch d3—d4, e5 × d4

Dd6: nebst Td4: und Tfd1 einen Bauern zu gewinnen.

13. .... c6—c5
14. Sf3—g5 ....

Auch andere Angriffsversuche sind vergeblich, der mit dem h-Bauern (h2—h6) sogar für Weiß bedenklich, da der Bauer später schwach wird.

14. .... Le6—c8
15. Kg1—h1 f7—f6
16. Sg5—f3 Dd6—b6
17. Td1—b1 Lc8—e6
18. Dg3—e1 Db6—c6

Schwarz erlangt jetzt etwas Angriff auf dem Damenflügel.

19. b2—b3 b7—b5
20. a3—a4 Te8—b8
21. a4 × b5 ....

Dies beruht auf einer Verrechnung; Weiß glaubte nach dem Turmtausch durch d3—d4, c5 × d4, e3 × d4, e5 × d4, Sd4: den b-Bauern zu erobern, übersah jedoch, daß Schwarz auf d3—d4 mit Vorteil c5 × d4, e3 × d4, b5—b4 spielt.

21. .... a6 × b5
22. Tb1—a1 Tb8—a8
23. Ta1 × a8 Tf8 × a8

Schwarz gelangt nun durch Eindringen auf der offenen a-Linie in bedeutenden Positionsvorteil.

24. De1—b1 b5—b4
25. Sc3—e2 Dc6—a6
26. h2—h3 Da6—a2
27. Db1—d1 ....

Auf Damentausch nebst Tc1? folgt Lb3: zum Vorteil von Schwarz.

27. .... Da2—b2
28. Se2—c1 Ta8—a1
29. Kh1—g1 Sg6—f8

Der Springer sollte über e7, c8, d6, b5 nach a3 oder c3 streben.

30. Dd1—d2 Sf8—d7
31. Sc1—e2 Ta1—a2
32. Se2—c1 Ta2—a1
33. Sc1—e2 Ta1—a2
34. Se2—c1 Ta2—a6
35. Sc1—e2 h7—h6
36. Kg1—f2 Ta6—d6

Droht c5—c4.

37. Dd2—c1 Db2—a2
38. Dc1—b1 Da2—a8
39. Se2—g3 Td6—a6
40. Tf1—d1 Ta6—a2
41. Sf3—e1 Da8—a3

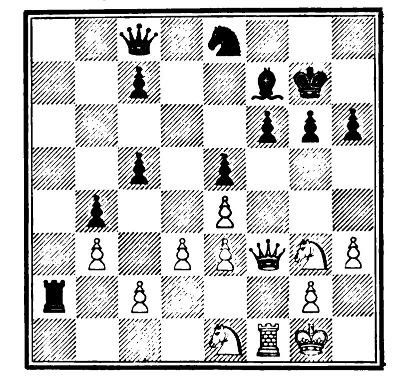
Droht Lb3:.

42. Kf2—f1 Sd7—b6
43. Sg3—e2 Le6—f7
44. Db1—c1 Da3—a8
45. Se2—g3 g7—g6

Dies gibt endlich dem Weißen die Möglichkeit eines Gegenangriffs. Das Tableau verändert sich jetzt in wenigen Zügen vollständig.

46. Kf1—g1 Kg8—g7
47. Se1—f3 Sb6—c8
48. Td1—f1 Sc8—d6
49. Dc1—d1 Sd6—e8
50. Sf3—e1 Da8—c8
51. Dd1—f3 ....

Stellung nach dem 51. Zuge von Weiß.



Weiß hat jetzt eine ganz schöne Angriffsstellung erreicht, während sein Damenflügel genügend gedeckt ist.

51.	....	Dc8—e6
52.	Sg3—h1	Ta2—a1
53.	g2—g4	De6—e7
54.	Sh1—g3	Lf7—e6
55.	h3—h4	....

Droht h4—h5, g6—g5, Sf5†. Aber Schwarz weist den Angriff sehr korrekt ab.

55.	....	De7—d7
56.	g4—g5	....

Wenn Schwarz zweimal auf g5 schlägt, so setzt Weiß den Angriff mit Df8† nebst Sf3 fort.

56.	....	Le6—h3
57.	g5×f6†	Kg7—f7
58.	Se1—g2	Dd7—g4
59.	Df3×g4	Ta1×f1†
60.	Kg1×f1	Lh3×g4

Schwarz droht jetzt, den c-Bauern zweimal anzugreifen, mit Sa3 und Ld1, während Weiß zugleich auf dem Königsflügel durch den dort entstehenden Freibauern beschäftigt wird.

61.	Sg2—e1	Kf7×f6
62.	Sg3—h1!	g6—g5
63.	Sh1—f2	Lg4—h5
64.	h4×g5†	h6×g5
65.	Kf1—g2	g5—g4
66.	Kg2—g3	Kf6—g5
67.	d3—d4!	....

Das Bauernopfer gibt dem Weißen noch eine kleine, aber ungenügende Gewinnchance.

67.	....	c5×d4
68.	e3×d4	e5×d4
69.	Se1—d3	Se8—d6
70.	Sd3×b4	Lh5—g6
71.	Sb4—c6	Lg6×e4
72.	Sc6×d4	c7—c5
73.	Sd4—e6†	Kg5—f5
74.	Se6×c5	Le4×c2
75.	b3—b4	Sd6—e4†

Remis.

Zehnte Runde.

Gespielt am 28. Mai.

Von dieser Runde an geriet Marshall, der so lange Zeit den Outsider gespielt hatte, mehr und mehr ins Feuer. Jetzt setzte er Janowski in 24 Zügen matt! Janowski hatte das Damengambit angenommen und originell, aber nicht gut, verteidigt; Marshall bemächtigte sich des Angriffs und führte ihn elegant und schneidig durch. — In derselben Eröffnung kam Schlechter gegen Dr. Tarrasch in Vorteil, versäumte aber die stärkste Fortsetzung und nahm in ausgeglichener Stellung das Remisangebot des Gegners an, der unpäßlich wurde und die Partie sonst hätte abbrechen müssen. — Tschigorin eröffnete gegen Burn mit f2—f4, konnte keinen Königsangriff erringen und unterlag einem Angriff auf der Damenseite. — Stand nach

dem zweiten Turnus: Dr. Tarrasch 7, Schlechter 6, Janowski $5^1/_2$, Marshall $4^1/_2$.

Partie Nr. 28.

	Marshall.	Janowski.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5×c4
3.	e2—e3	....

Wie schon bemerkt, glaube ich kaum, daß dieser Zug schwächer als Sf3 ist; denn wenn Schwarz gar e7—e5 zieht, so erhält er damit immer noch nicht ein gleichwertiges Spiel.

3.	....	e7—e5
4.	Lf1×c4	Sb8—c6
5.	Sg1—f3	e5—e4

Gewöhnlich tauscht man die Bauern, aber dann wird der weiße Damenläufer frei. Der Textzug hat wieder andere Schattenseiten. Befriedigend ist keiner von beiden Zügen, aber der von Janowski gewählte hat den Vorzug der Neuheit.

6.	Sf3—d2	f7—f5

Auf Sf6 konnte der e-Bauer leicht einmal verloren gehen.

7.	0—0	Lf8—d6
8.	Sb1—c3	Dd8—h4
9.	g2—g3	Dh4—h3

Für Verteidigungszwecke würde die Dame besser auf h6 stehen.

10.	Lc4×g8	....

Eine überraschende Art, den Angriff Sg8—f6—g4 abzuwehren und zugleich für den eigenen Angriff Sc4 Platz zu machen. Sollte nicht die Fortsetzung Te1 nebst Lf1 und Sc4 dasselbe ohne Abtausch erreicht haben?

10.	....	Th8×g8
11.	Sd2—c4	Lc8—d7

Der Angriff mit dem Turmbauern sieht stark aus, könnte jedoch z. B. mit Sd6 ╪, Sd5 und Sf4 pariert werden.

12.	Sc4×d6†	c7×d6
13.	b2—b4	....

Ein feiner Zug, die Basis des kommenden Angriffs. Der Bauer soll nicht nur weiter vorrücken, sondern auch der Läufer nach a3 gebracht werden, wo er den isolierten und hier sehr schwachen d-Bauern angreift. Natürlich darf der Bauer wegen Db3 nicht geschlagen werden.

13.	....	g7—g5

Janowski setzt seinen unzulänglichen Angriff mit unzulänglichen Mitteln fort und verliert durch diese fehlerhafte Strategie die Partie. Er sollte sein Spiel durch die Rochade und Dh6 konsolidieren und konzentrieren.

14.	f2—f3	....

Schwarz drohte durch g5—g4 den f-Bauern dauernd rückständig zu halten und dann mit Tg8—g6—h6 zu reüssieren.

14.	....	e4×f3
15.	Dd1×f3	Tg8—g6

Fortsetzung des Fehlers. Immer noch war die oben angegebene Fortsetzung angezeigt. Nun führt Marshall seinen gut vorbereiteten Angriff glänzend durch.

16.	Lc1—a3	0—0—0

Jetzt kommt die Rochade zu spät, weil Weiß sich inzwischen völlig entwickelt hat und gleich mit direkten Angriffen bei der Hand ist.

17.	Ta1—c1	Kc8—b8
18.	Sc3—d5!	....

Nun droht b4—b5, und der Springer hat kein günstiges Feld.

18.	....	Tg6—h6

Versperrt der Dame noch das einzige Feld, wo sie zur Deckung des d-Bauern beitragen könnte.

19.	Tf1—f2	Td8—e8

Am besten war vielleicht noch b7—b5, aber ich glaube kaum, daß damit das Spiel noch zu retten war.

20.	b4—b5	Sc6—e7
21.	Sd5×e7	Te8×e7
22.	Df3—d5	Te7—e6
23.	La3×d6†	Kb8—a8

Oder Td6:, Dg8†.

24.	Tc1—c7	Aufgegeben.

Ein schneidiger Schluß!

Partie Nr. 29.

Schlechter. Dr. Tarrasch.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	Sg1—f3	c7—c5
3.	e2—e3	Sb8—c6
4.	c2—c4	e7—e6
5.	a2—a3	....

Weiß droht jetzt bekanntlich d4×c5 nebst b2—b4.

5.	....	Sg8—f6

Schwarz ignoriert die Drohung vollkommen, selbst noch im folgenden Zuge, wo Weiß sie wenigstens ohne Tempoverlust ausführen könnte.

6.	Sb1—c3	Lf8—e7
7.	Lf1—d3	0—0
8.	0—0	b7—b6
9.	b2—b3	....

Der Zug a2—a3 hat sich nicht bewährt, Weiß hat einfach den Vorteil des Anzuges verloren und eine kleine Schwäche auf dem Damenflügel.

9.	....	Lc8—b7
10.	Lc1—b2	c5×d4

Dieser und der folgende Bauerntausch sind verfehlt; wohl sind die beiden Bauern etwas schwach, aber Weiß erlangt dafür Angriffschancen auf dem Königsflügel.

11.	e3×d4	d5×c4
12.	b3×c4	g7—g6

Um die Linien des weißen Königsläufers zu unterbrechen; zugleich droht jetzt der d-Bauer geschlagen zu werden.

13.	Dd1—e2!	....

Um, falls Schwarz zweimal auf d4 schlägt, durch Sd5 zu gewinnen. Weiß hat jetzt ein schönes Angriffsspiel.

13.	....	Sc6—a5
14.	Ta1—d1	Tf8—e8

Natürlich nicht Lf3: und Dd4: wegen Le4.

15.	Sf3—e5	Sf6—d7
16.	Se5—g4	....

Dieser Zug in Verbindung mit dem folgenden ist schwach und gibt Schwarz die Möglichkeit, den Angriff abzuwehren.

16.	....	Le7—f8
17.	Sg4—e3	Dd8—h4

Hier gerät die Dame auf Abwege; mindestens sollte sie im nächsten Zuge nach e7 zurückgehen. Lg7 war am Platze.

18.	g2—g3	Dh4—b3
19.	Ld3—e4	Lb7×e4
20.	Sc3×e4	f7—f5
21.	Se4—g5	Dh3—h6
22.	f2—f4	Lf8—g7

23. Sg5—f3

Statt dessen konnte Weiß mit Lc3, Sb7, Df3, Tab8, Dc6, Sf8, Dc7 nochmals zum Angriff gelangen. Nach dem Textzug folgt Lf6 nebst Dg7 und das schwarze Spiel ist wieder gesichert.

Als Remis abgebrochen.

Partie Nr. 30.

Tschigorin. Burn.

1. f2—f4 ....

Dieser Zug, der kein Entwicklungszug ist, ist als erster weder im Anzug noch im Nachzug zu empfehlen.

1.	....	d7—d5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	e2—e3	c7—c5
4.	b2—b3	e7—e6
5.	Lc1—b2	Lf8—e7
6.	Sb1—c3	0—0
7.	Lf1—d3	a7—a6
8.	Sf3—e5	Sb8—d7
9.	Dd1—f3	Dd8—c7
10.	Sc3—d1	Tf8—d8
11.	Sd1—f2	Sd7—f8
12.	Sf2—h3	Lc8—d7
13.	Sh3—g5	Ld7—e8
14.	Df3—h3	h7—h6
15.	Sg5—f3	Sf6—e4

Nachdem sich die Eröffnung nach bekannten Mustern abgespielt hat, hat Schwarz die Angriffsversuche des Gegners leicht zurückgewiesen und geht nun selbst im Zentrum vor.

16. Se5—g4 ....

Kommt dem Gegenzuge zuvor.

16.	....	f7—f6
17.	0—0	Le8—g6
18.	Ta1—d1	Td8—d7
19.	Sf3—h4	Lg6—h7
20.	Ld3×e4	....

Dieser Abtausch schlägt zum Vorteil von Schwarz aus.

20.	....	d5×e4
21.	f4—f5	e6—e5
22.	Sg4—f2	c5—c4

Sehr gut gespielt! Auf Se4: kommt Schwarz durch c4×b3 nebst Dc2 in Vorteil.

23.	Lb2—c3	b7—b5
24.	Sf2×e4	b5—b4
25.	Lc3—a1	c4×b3
26.	c2×b3	Dc7—c2

Schwarz ist nun Herr des Damenflügels, wo er bald alle Linien beherrscht. Allmählich zeigen sich drei arge Schwächen des weißen Spiels: b3, e3 und f5. Schwarz führt den Angriff sehr einfach und stark, indem er die Deckungsfiguren des Gegners durch Abtausch beseitigt.

27.	Dh3—f3	Ta8—d8
28.	d2—d4	Dc2×a2
29.	Td1—b1	e5×d4
30.	La1×d4	Da2—a5
31.	Df3—g4	Kg8—h8
32.	Se4—g3	Le7—c5
33.	Sh4—f3	Lh7—g8
34.	Tf1—c1	Lc5×d4
35.	Sf3×d4	Da5—e5
36.	Tc1—e1	Lg8—d5
37.	Sg3—h5	Td8—c8
38.	Sh5—f4	Tc8—c3
39.	Dg4—g3	Kh8—g8
40.	Sf4×d5	Td7×d5
41.	Dg3—f3	Sf8—d7
42.	Te1—e2	De5—d6

Nun droht Te3:.

43. Sd4—e6 ....

Weiß sollte seine einzige gut postierte Figur, den Springer, der die d-Linie sperrt und den b- und

f-Bauern deckt, nicht fortziehen sondern Df2 spielen.

43. .... Sd7—c5!

Dadurch wird der Springertausch herbeigeführt, wonach die schwachen Bauern bald unhaltbar werden.

44.	Se6×c5	Dd6×c5
45.	g2—g4	Td5—d3
46.	Tb1—e1	Tc3×b3
47.	Df3—a8†	Kg8—h7
48.	Da8×a6	Td3×e3
49.	Te2×e3	Tb3×e3
50.	Te1×e3	Dc5×e3†
51.	Kg1—g2	h6—h5!

52. g4×h5 ...

Oder h2—h3, h5—h4 nebst Dg3†. Das Endspiel ist mühelos gewonnen, da der schwarze König gegen Angriffe gut gesichert ist.

52.	....	De3—g5†
53.	Kg2—f2	Dg5×f5†
54.	Kf2—e3	b4—b3
55.	Da6—b7	Df5—c2
56.	h5—h6	Kh7×h6
57.	Db7—b8	Kh6—h7
58.	Db8—b4	Dc2×h2
59.	Db4—e4†	Kh7—h6
60.	De4—b1	b3—b2

Aufgegeben.

Elfte Runde.

Gespielt am 30. Mai.

Sehr interessant und wechselvoll gestaltete sich in dieser Runde die sehr lange Partie Marshall—Tarrasch, ein Damengambit mit Normalstellung. Marshall beging im 15. Zuge ein Versehen, durch das er die Qualität einbüßte, allein die Königsstellung seines Gegners war sehr offen, und in dem sehr schwierigen Endspiel der Sieg lange zweifelhaft. Im 59. Zuge, wo Dr. Tarrasch endlich klar auf Gewinn stand, büßte er ebenfalls durch ein Versehen die Qualität ein, behielt aber in dem folgenden Damenendspiel einen weit vorgerückten Freibauern, durch den er zweimal Gelegenheit hatte zu gewinnen. Er benützte sie jedoch nicht, und so wurde die Partie remis, was auf ihn einen sehr deprimierenden Eindruck machte und beinahe seine ausgezeichneten Aussichten auf den ersten Preis verdorben hätte. Denn seine Konkurrenten Schlechter und Janowski gewannen indessen, der erstere eine gut geführte spanische Partie gegen Tschigorin in elegantem Stil, der letztere eine Partie mit derselben Eröffnung gegen Burn, die er in der Verteidigung nicht sehr glücklich behandelt hatte. Bis fast zum Schluß war Burn im Vorteil, aber, wie er selbst erklärte, es ist sein Kismet, gegen Janowski zu verlieren, er kann gegen ihn nicht spielen. —

Stand nach der elften Runde: Dr. Tarrasch 7½, Schlechter 7, Janowski 6½, Marshall 5.

Partie Nr. 31.

	Marshall.	Dr. Tarrasch.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	Sg1—f3	c7—c5
3.	e2—e3	Sb8—c6
4.	c2—c4	e7—e6
5.	Sb1—c3	Sg8—f6
6.	Lf1—d3	....

In dieser Normalstellung des Damengambits werden die Läufer am besten nach d3 bzw. d6 entwickelt, um die Felder e2 bzw. e7 der Dame zu lassen, die sonst keinen günstigen Platz hat.

6.	....	Lf8—d6
7.	0—0	0—0
8.	b2—b3	b7—b6
9.	Lc1—b2	Lc8—b7
10.	Dd1—e2	Dd8—e7
11.	Ta1—d1	Ta8—c8

Meist muß Schwarz in dieser Variante dem Gegner alle Züge nachmachen, hier aber bietet sich die erste Gelegenheit, davon abzugehen.

12.	c4×d5	....

Die Partie ist für beide Teile außerordentlich schwierig zu behandeln. Der Bauerntausch ist gerade hier nicht günstig, denn er öffnet dem Gegner die e-Linie.

12.	....	e6×d5
13.	Ld3—f5	Tc8—d8
14.	d4×c5	b6×c5

Weiß hat das Zentrum aufgegeben in dem Wahn, daß die feindlichen Bauern schwach sind und daß gleich einer von ihnen fallen muß.

15.	Sc3×d5?	....

Ein Versehen, das psychologisch nur so zu verstehen ist, daß Marshall bereits bei seinem 12. Zuge, wo der schwarze Turm noch auf c8 stand, die ganze Kombination berechnete und die Veränderung der Position, die aus dem Turmzug nach d8 entstand, ignorierte. Möglich ist es auch, daß er nur alle möglichen Gefahren berechnete, die dem Turm von der Demaskierung des anderen Läufers drohten, und dabei die einfache, stereotype Bedrohung durch Lh2+ außer acht ließ.

15.	....	Sf6×d5
16.	Td1×d5	Ld6×h2†
17.	Sf3×h2	Td8×d5
18.	De2—h5	g7—g6
19.	Dh5—h6	f7—f6
20.	Lf5—b1	Lb7—a6

Gekünstelt; einfacher und viel stärker war Se5.

21.	Tf1—e1	De7—d7
22.	Lb1—e4	Td5—d1
23.	Sh2—f3	Td1×e1†
24.	Sf3×e1	Sc6—e5

Schwarz revanchiert sich für das Versehen des Gegners. Nun wird aber die Partie erst interessant.

25.	Lb2×e5	f6×e5
26.	Le4×g6	....

Auf hg folgt nun Dg6+ nebst Da6:. Zugleich droht natürlich Lh7+ nebst Da6:.

26.	....	La6—e2
27.	Lg6—e4	Dd7—g7
28.	Dh6—h4	....

Weiß hat nun mit seinem Bauernplus bei der Schwäche der

schwarzen Bauern und der offenen Königsstellung von Schwarz gute Remischancen.

28.	....	h7—h6
29.	f2—f3	Dg7—g5
30.	Dh4—f2	Le2—a6
31.	Le4—d5†	Kg8—h8
32.	g2—g3	Tf8—d8
33.	e3—e4	Dg5—c1
34.	f3—f4	Td8—f8
35.	f4—f5	c5—c4

Schwarz hat seine Stellung bedeutend verbessert und droht jetzt, entweder einen furchtbaren Freibauern zu erlangen oder (bei b3 × c4) den Läufertausch herbeizuführen, wonach sein Spiel gewonnen wäre.

36. Kg1—h2! ....

Damit der Springer nicht mit Schach geschlagen wird, falls die weiße Dame sich entfernt.

36. .... c4 × b3

Schwarz kann nicht c4—c3 spielen, denn dann dringt die weiße Dame über c5 ins schwarze Spiel ein. Die gefährdete Königsstellung des Schwarzen gibt dem Weißen jetzt auch viele Gewinnchancen.

37. Ld5 × b3 ....

Besser war es wohl, mit dem Bauern zu schlagen, um die d-Linie für den Turm gesperrt zu halten.

37.	....	Tf8—d8
38.	Se1—f3	....

Jetzt würde auf Ld5 Lc4 folgen.

38.	....	La6—b7
39.	Df2—e2	....

Wenn Weiß den a-Bauern schlägt, um auf Le4: De7 zu spielen, so erzwingt Schwarz mit Td2†, Kh3!, Dh1† und Lf3 das Matt.

39.	....	Kh8—g7
40.	Lb3—c2	....

Weiß hat momentan nicht viel Züge zur Verfügung. Auf Db5 z. B. würde Db2† nebst Le4: folgen. Aber auch für Schwarz ist es sehr schwierig, vielleicht unmöglich, seine günstige Position entscheidend zu verstärken. Mit dem folgenden Damenmanöver wird nichts erreicht, als daß der Springer die Deckung des Läufers übernehmen kann und somit die weiße Dame wieder für Königsangriffe frei wird.

40.	....	Dc1—b2
41.	Sf3—e1!	Db2—c3
42.	De2—g4†	Kg7—h8
43.	Dg4—g6	Dc3—d2†
44.	Se1—g2	Dd2—g5
45.	Dg6—e6	Dg5—g7
46.	f5—f6	Dg7—g5
47.	De6—e7?	....

Dies führt zum Verlust des kostbaren Bauern. Aber beide Spieler waren in großer Zeitnot. Viel besser war f6—f7.

47.	....	Td8—g8
48.	De7—a3	Dg5 × f6
49.	Da3—e3	Df6—g5
50.	De3—f2	a7—a6
51.	Sg2—h4	Lb7—c8
52.	Lc2—b3	Tg8—d8
53.	Df2—f7	Dg5—g7
54.	Df7—f2	Td8—d6

Um mit Df6 die weiße Dame zu verdrängen und selbst alle offenen Linien zu besetzen. Schwarz kommt nun in entscheidenden Vorteil.

55. Df2—c5 Td6—d2†

56. Kh2—h1	Lc8—b7
57. Lb3—d5	Lb7×d5

Nach dem endlich herbeigeführten Läufertausch hat Schwarz leicht gewonnenes Spiel.

58 e4×d5	Dg7—g8!
59. Sh4—f3	....

Stellung nach dem 59. Zuge von Weiß.



59.	Dg8×d5

Damit gestattet Schwarz ein ewiges Schach oder muß die Qualität aufgeben. Mit Td5: war die Partie ohne größere Schwierigkeiten für Schwarz gewonnen.

60. Dc5—f8†	Kh8—h7
61. Df8—e7†	Kh7—g6
62. De7—e8†	Kg6—f5

Oder Kf6, Df8†, und Schwarz darf den König nicht nach f6 ziehen, da er durch Dh6+ den Turm verliert.

63. De8—h5†	Kf5—e4
64. Sf3×d2†	Dd5×d2
65. Dh5—g6†	Ke4—d5

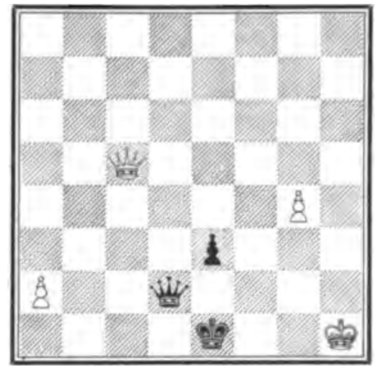
Auf Kf3 verliert Schwarz durch Df5† den e-Bauern.

66. Dg6×a6	e5—e4

In diesem Freibauern besitzt Schwarz immer noch eine Gewinnchance, und sogar eine sehr starke.

67. Da6—b5†	Kd5—d4
68. Db5—b6†	Kd4—d3
69. Db6—a6†	Kd3—e3
70. Da6×h6†	Ke3—e2
71. Dh6—h5†	Ke2—e1
72. g3—g4	e4—e3
73. Dh5—c5	....

Stellung nach dem 73. Zuge von Weiß.



Der Bauer darf natürlich nicht weiter vor wegen Dg1+.

73.	Ke1—d1

Mit Kf1 war die Partie einfacher zu gewinnen: Kf1, Df5†, Df2, Db1†, De1, Df5†, Ke2†, Kg2, Df2†, Kh3. Nun wäre allerdings die Partie remis, wenn Schwarz die Damen tauscht, allein Schwarz zieht Df3† und gewinnt bei Kh4 durch Kf2 und eventuell Kg2 und Vorrücken des Bauern. Der Führer der Schwarzen hatte diese Fortsetzung nur bis zu dem Zuge Df2†, Kh3 berechnet.

74. Dc5—f5	Dd2—f2?

Dieser Zug gibt endgiltig den Gewinn aus der Hand, der mit e3—e2, Db1†, Dc1, Dd3†, Ke1, Kg2, Dc6† immer noch zu erzwingen war. Der weiße König wird schließlich herausgetrieben und der schwarze gelangt nach

f1 und f2, worauf der Bauer zur Dame geht. Nach dem Textzuge kann Schwarz dem ewigen Schach nicht entgehen.

75.	Df5—b1†	Kd1—e2
76.	Db1—b5†	Ke2—f3
77.	Db5—d5†	Kf3—g3
78.	Dd5—e5†	Kg3×g4
79.	De5—e4†	Kg4—h3
80.	De4—e6†	Kh3—g3
81.	De6—e5†	Kg3—f3
82.	De5—d5†	Kf3—e2
83.	Dd5—b5†	Ke2—d1
84.	Db5—b1†	Kd1—d2
85.	Db1—b2†	Kd2—e1
86.	Db2—b1†	Ke1—e2
87.	Db1—b5†	

Remis.

Partie Nr. 32.

	Schlechter.	Tschigorin.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	Lf8—e7
6.	Tf1—e1	b7—b5
7.	La4—b3	d7—d6

Dieses Verteidigungssystem gegen die spanische Partie ist jetzt das gebräuchlichste. Es gibt dem Schwarzen ein etwas beengtes, aber festes Spiel und stellt dem Anziehenden ein sehr schwieriges Problem. Das Spiel bleibt lange Zeit völlig geschlossen, und nur dann kann der Angriff reüssieren, wenn es gelingt, den Bauern e5 zu beseitigen, d. h. den Schwarzen zum Bauerntausch im Zentrum zu nötigen. Aber bei richtigem Gegenspiel wird dies eben niemals gelingen!

8.	c2—c3	0—0
9.	h2—h3	Sc6—a5
10.	Lb3—c2	c7—c5
11.	d2—d4	Dd8—c7
12.	Sb1—d2	c5×d4

Schon nicht gut, mindestens verfrüht. Der richtige Zug ist Sc6, womit der d-Bauer angegriffen ist, der bei der schwach gedeckten Stellung des Läufers c2 nicht ohne weiteres mit Sf1 zu decken ist.

13. c3×d4 Lc8—d7

Aus demselben Grunde wäre sofort Sc6 stärker.

14.	Sd2—f1	Sa5—c6
15.	Lc1—e3	....

Jetzt hat Weiß schon ein viel bequemeres Spiel, als er sonst in dieser Variante hat.

15. .... Sc6—b4

Mit diesem und dem folgenden Zuge glaubt Schwarz nach c2 eindringen zu können.

16.	Lc2—b1	Tf8—c8
17.	Dd1—d2!	....

Dieser einfache Zug vereitelt die Absicht des Schwarzen, denn auf Sc2 folgt Tc1.

17. .... d6—d5?

Damit und mit den folgenden Abtauschzügen gibt Schwarz das Zentrum auf und entwickelt die weißen Figuren zum Angriff, wodurch das Spiel schnell verloren geht.

18.	Sf1—g3	e5×d4?
19.	Le3×d4	d5×e4?
20.	Ld4×f6!	Le7×f6
21.	Sg3×e4	Lf6—e7
22.	Se4—g5	Sb4—c6

Schwarz kann jetzt direkten Nachteil nicht mehr vermeiden; außer dem h-Bauern ist der Läufer

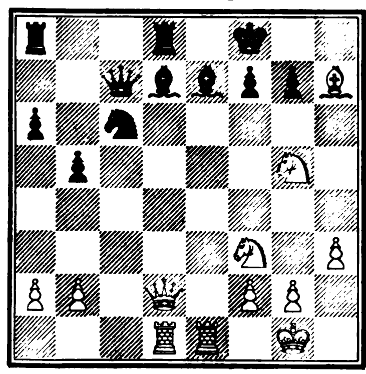
e7 und der Springer angegriffen, und wenn Schwarz Lg5:, Sg5:, h7—h6 spielt, kann Sf7: nebst Db4: geschehen.

23. Lb1 × h7† Kg8—f8
24. Ta1—d1 ....

Man sieht, wie schön sich der Angriff des Weißen entwickelt hat, oder besser gesagt, wie schön Schwarz den Angriff des Weißen entwickelt hat.

24. .... Tc8—d8

Stellung nach dem 24. Zuge von Schwarz.



25. Sg5 × f7 ....

Ein eleganter Gnadenstoß!

25. .... Ld7—f5

Auf Kf7: folgt Dd5†, Kf6, Sg5 mit der schlecht zu parierenden Drohung Se4 ‡, da auch g7—g6 wegen Df7† das Matt nicht verhindert.

26. Sf7 × d8 Ta8 × d8
27. Dd2 × d8†! Sc6 × d8
28. Lh7 × f5 ....

Weiß hat die beiden Türme für die Dame gewonnen und außerdem noch zwei Bauern mehr und eine starke Angriffsstellung. Das Spiel geht sehr schnell und schön zu Ende.

28. .... Dc7—b6?
29. Sf3—e5 Kf8—g8
30. Se5—d7 Db6—h6
31. Te1 × e7 Dh6—g5
32. Sd7—f6† Aufgegeben.

Partie Nr. 33.

Burn.	Janowski.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. 0—0	d7—d6
6. Tf1—e1	....

Dies kann hier unmöglich am Platze sein, denn Schwarz könnte ja bereits mit b7—b5 nebst Sa5 den weißen Königsläufer abtauschen.

6. .... Lc8—g4

In Verbindung mit den beiden folgenden Zügen ein originelles Manöver, das jedoch schließlich nicht zum Vorteil von Schwarz ausschlägt. Der Läufer steht in dieser Variante auf g4 selten günstig.

7. c2—c3 Sf6—d7
8. d2—d3 Dd8—f6
9. Sb1—d2 Lf8—e7
10. Sd2—f1 Lg4 × f3
11. Dd1 × f3 Df6 × f3
12. g2 × f3 Sd7—c5

In solchen Stellungen muß man durchaus die Entdoppelung des f-Bauern zu verhindern suchen, sonst kommt Weiß in Vorteil. Bei g7—g5 würde der weiße Springer nach f5 gelangen.

13. La4—c2 Sc5—e6
14. Sf1—g3 h7—h5
15. Sg3—e2 ...

Man merkt dem Springer gar nicht an, daß er schon vier Züge gemacht hat. Weiß will natürlich f3—f4 ziehen.

15.	....	Le7—g5
16.	Lc1—e3	Lg5×e3

Sonst geschieht d3—d4. Aber Weiß erlangt jetzt ein starkes Zentrum und überhaupt ein gutes Spiel.

17.	f2×e3	Sc6—e7
18.	f3—f4	0—0—0
19.	d3—d4	c7—c5
20.	Te1—f1	Th8—f8
21.	Tf1—f2	e5×d4

Dieser Tausch ist natürlich für Weiß vorteilhaft.

22.	c3×d4	....

Warum Weiß nicht lieber mit dem e-Bauern wiederschlägt und so diesen schlecht postierten Bauern mobil macht, ist unerfindlich. Er hätte dann ein tadellos schönes Spiel.

22.	....	f7—f6
23.	Tf2—g2	g7—g6
24.	Ta1—c1	....

Weiß droht durch Lb3 den c-Bauern zu gewinnen.

24.	....	Se6—c7
25.	Lc2—b3	b7—b6
26.	a2—a4	Kc8—b7
27.	Se2—c3	b6—b5
28.	a4×b5	a6×b5
29.	Lb3—d1	Kb7—b6
30.	Ld1—f3	Tf8—g8
31.	Tg2—c2	g6—g5
32.	f4—f5	g5—g4
33.	Lf3—e2	Td8—c8
34.	Tc2—d2	Tg8—d8
35.	Tc1—d1	c5—c4
36.	Le2—f1	d6—d5

Weiß ist in dem letzten Dutzend Züge nicht sehr viel weiter gekommen, das Spiel steht ziemlich gleich. Weiß hat zwar ein starkes Bauernzentrum, allein Schwarz hat rechts und links einen Freibauern in spe. Zudem stehen die weißen Figuren nicht besonders günstig. Gerade dem letzteren Übelstand hilft aber Schwarz mit diesem und dem folgenden Zuge ab, und in wenigen Zügen zwingt er die weißen Figuren sämtlich in glänzende Angriffsstellungen hinein.

37.	Lf1—g2	b5—b4
38.	Sc3—a4†	Kb6—b5
39.	Sa4—c5	d5×e4
40.	Lg2×e4	Sc7—d5
41.	Kg1—f2	Tc8—a8
42.	Td1—c1	Ta8—a7
43.	Td2—c2	....

Tc4:, Kc4:?, Ld3 ╪ wäre hübsch; Schwarz würde jedoch statt des Turmes den e-Bauern schlagen und so das Mattnetz zerstören.

43.	....	c4—c3
44.	Le4—d3†	Kb5—b6
45.	b2×c3	Sd5×c3
46.	Tc2—b2	Se7—d5
47.	Ld3—c4	....

Auf den nächstliegenden Zug e3—e4 geht der eine Springer nach a2 und der zweite nach c3. Weiß konnte hier bereits die Qualität auf c3 opfern und sie mit Bauernvorteil zurückgewinnen: Tc3:, Sc3:, Tb4+, Kc6 (Ka5?, Tb3 nebst Tb5╪), Tc4, Sd1†, Ke2, Sb2, Tc2, Sd3:, Se6† nebst Sd8:.

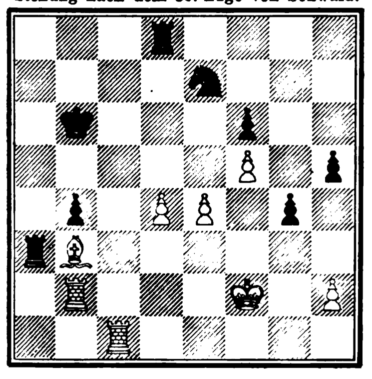
47.	....	Sc3—a4
48.	Sc5×a4†	Ta7×a4
49.	e3—e4	Sd5—e7
50.	Lc4—b3	....

Weiß spielt jetzt konsequent auf den Gewinn des b-Bauern; da

er sich jedoch um die Gegenzüge nicht kümmert, so ist in dem Moment, wo er den Bauern erobert, seine Partie verloren.

50.	....	Ta4—a3

Stellung nach dem 50. Zuge von Schwarz.



51.	Tc1—c4?	....

Hier mußte Weiß zunächst durch d4—d5 den Springer absperren und dann mit Tc4 bzw. bei Kb5 mit Tc7 fortfahren. Auf Tc8 aber konnte er d5—d6, Tc1:, d6×e7, Tc8, e4—e5 spielen. Immer war Weiß bedeutend im Vorteil. Jetzt aber greift der behende Springer entscheidend ins Spiel ein.

51.	....	Se7—c6
52.	d4—d5	Sc6—e5
53.	Tc4×b4†	Kb6—c5
54.	Lb3—c2	Se5—c4
55.	Tb2—b3	Ta3—a2

Aufgegeben.

Zwölfte Runde.

Gespielt am 31. Mai.

Die interessanteste Partie dieser Runde war die spanische Partie zwischen Dr. Tarrasch und Burn. Der letztere kam bald in eine beengte Stellung, mußte schließlich das stark angegriffene Zentrum aufgeben und damit wurde der Angriff übermächtig. Die Schlußstellung — ersticktes Matt der Dame bei vollem Brett — war originell. — Schlechter überspielte Marshall in einem Vierspringerspiel und gewann mit Hilfe eines starken Fehlers, den sich Marshall in schon ungünstiger Lage zuschulden kommen ließ. — Die Wiener Partie Tschigorin—Janowski führte bald zu vielfachem Abtausch. Das sich ergebende Endspiel stand beständig zum Vorteil Janowskis, dem es aber nicht gelang, mehr als Remis zu erzielen. — Stand nach der zwölften Runde: Dr. Tarrasch $8^1/_2$, Schlechter 8, Janowski 7, Marshall 5.

Partie Nr. 34.

	Schlechter.	Marshall.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lf1—b5	Lf8—b4
5.	0—0	0—0
6.	d2—d3	Lb4×c3
7.	b2×c3	d7—d6

8. Lc1—g5 ....

Auch Te1 nebst d3—d4 ist gut.

8. .... h7—h6

Nicht gut; es gibt nichts Besseres als Metgers Manöver De7 nebst Sc6—d8—e6.

9. Lg5—h4 Dd8—e7
10. Tf1—e1 Lc8—g4
11. h2—h3 Lg4—h5

Hierdurch wird der Läufer deplaziert; am besten war Lf3: nebst g7—g5, wie Tarrasch gegen Janowski zu Wien 1898 spielte.

12. g2—g4 Lh5—g6
13. Ta1—b1 Sc6—d8

Jetzt stehen die leichten Figuren des Schwarzen sämtlich schlecht: der eine Springer gefesselt, der andere so gut wie unentwickelt und der Läufer abgesperrt.

14. d3—d4 c7—c6
15. Lb5—f1 Tf8—e8
16. c3—c4! Lg6—h7

Schwarz berücksichtigt nicht die Drohung des anscheinend harmlosen Bauernzuges; er mußte c6—c5 spielen.

17. c4—c5! ....

Damit wird das schwarze Zentrum durchbrochen.

17. .... g7—g5
18. c5×d6 De7×d6
19. Lh4—g3 Sf6×e4
20. Lg3×e5 Dd6—d7
21. Lf1—d3 ....

Weiß hat nun ein schönes Angriffsspiel; Sc3 darf natürlich wegen Lh7 ✣ nebst Dd3† nicht geschehen.

21. .... f7—f5
22. Ld3×e4 f5×e4
23. Sf3—d2 Sd8—f7
24. Sd2×e4 Lh7×e4
25. Te1×e4 Ta8—d8
26. Dd1—f3 Te8—e6
27. Tb1—e1 Sf7×e5
28. Te4×e5 Td8—f8?

Ein grober Fehler in einer schon sehr ungünstigen, aber noch nicht ganz hoffnungslosen Stellung. Es mußte Te5: nebst De6 geschehen.

29. Df3—b3 Tf8—f7
30. Db3×e6 Aufgegeben.

Partie Nr. 35.

Dr. Tarrasch. Burn.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 a7—a6
4. Lb5—a4 Sg8—f6
5. 0—0 Lf8—e7
6. Tf1—e1 b7—b5
7. La4—b3 d7—d6
8. a2—a4 Lc8—g4

Besser ist b5—b4; der Läufer steht auf g4 nicht gut.

9. c2—c3 0—0
10. h2—h3 ....

Der Bauernzug stellt den Läufer vor ein unangenehmes Dilemma.

10. .... Lg4—d7

Auf Le6 wäre Le6: nebst ab und Db3 bedenklich.

11. d2—d4 Dd8—c8

Keine Drohung, auf h3 zu opfern, sondern nur eine Demonstration.

12. Lc1—g5 ....

Droht nach mehrfachem Abtausch auf b5, a8, e5 und f6 den Läufer d7 zu gewinnen.

12. .... Ta8—b8

13. a4×b5 a6×b5
14. Sb1—d2 Tf8—e8
15. Kg1—h2 ....

Weiß hat das freiere Spiel, kann aber noch nichts Erhebliches unternehmen, solange Schwarz das Zentrum behauptet. Der Königszug leitet die entscheidende Verstärkung des Angriffs gegen das Zentrum ein.

15. .... Le7—d8

Schwarz weiß nicht, was er ziehen soll. Besser war h7—h6 nebst Lf8.

16. Dd1—c2 ....

In Betracht kam hier 16. d5, Se7, 17. Lf6:, gf, 18. g4 mit Aufreißung der schwarzen Königsstellung; hierauf hätte Weiß jedoch die Partie mit Sicherheit verloren, seine Stellung wäre durch die drei Bauernzüge c7—c6, d6—d5 und f6—f5 geradezu aufgerollt worden.

16. .... h7—h6
17. Lg5—e3 Ld8—e7
18. Sf3—g1! ....

Nun folgt der Vorstoß des f-Bauern, der zur Erstürmung des Zentrums führt, und danach spielt sich der Angriff von selbst.

18. .... g7—g5
19. g2—g3 Le7—f8
20. f2—f4 g5×f4
21. g3×f4 e5×f4
22. Le3×f4 Sc6—d8
23. Te1—f1 Sd8—e6

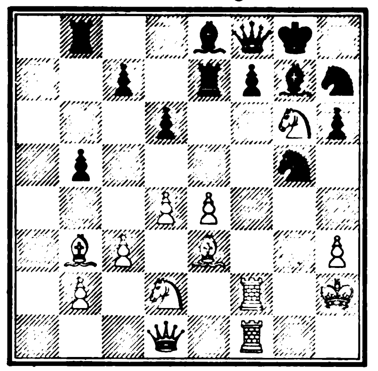
Schwarz will durch Aufgabe des Bauern h6 den Gegner besänftigen.

24. Lf4—e3! Lf8—g7
25. Tf1—f2 Sf6—h7
26. Ta1—f1 Te8—e7
27. Dc2—d1 ....

Um die Dame nach h5 zu führen.

27. .... Dc8—f8
28. Sg1—f3 Ld7—e8
29. Sf3—h4 Se6—g5
30. Sh4—g6 Aufgegeben.

Schlußstellung.



Die Schlußstellung bildet ein Unikum: Ersticktes Matt der schwarzen Dame, während noch sämtliche Figuren auf dem Brett sind.

Partie Nr. 36.

Tschigorin. Janowski.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sb1—c3 Lf8—c5
3. Lf1—c4 d7—d6
4. d2—d3 Sb8—c6
5. Sg1—f3 ....

Tschigorin liebt solche temperamentvolle Eröffnungen.

5. .... Lc8—g4
6. Lc1—e3 Lc5—b6
7. Sc3—d5 Dd8—d7
8. h2—h3 Lg4—e6
9. d3—d4 e5×d4
10. Sf3×d4 Le6×d5
11. e4×d5 ....

Dies ist schlecht und schlägt

zum Nachteil von Weiß aus. Der Bauer d5 bildet eine dauernde Schwäche.

11.	....	Sc6×d4
12.	Le3×d4	Dd7—e7†
13.	Ke1—f1	Sg8—f6
14.	Lc4—b5†	Ke8—f8
15.	Ld4×b6	....

Die Öffnung der a-Linie bildet eine weitere Verstärkung des schwarzen Spiels, aber auf Lc4 folgt De4. Weiß steht schon erheblich unsicherer als der Gegner.

15.	....	a7×b6
16.	Dd1—d4	De7—e5
17.	Dd4×e5	d6×e5
18.	Lb5—c4	Kf8—e7

Nun beginnt ein Endspiel, in dem Schwarz mannigfache Vorteile hat: Angriff auf den bald künstlich isolierten Damenbauern, eine offene Turmlinie, eine aggressivere Königsstellung und einen wirksamen Springer gegen einen fast zum Bauern degradierten Läufer.

19.	Kf1—e2	Ke7—d6
20.	Th1—d1	Th8—d8
21.	Lc4—b3	Ta8—a5
22.	Ta1—c1	Sf6—d7

Der Bauer darf natürlich wegen c2—c4 nicht geschlagen werden.

23.	a2—a3	b6—b5
24.	c2—c3	Sd7—b6
25.	Tc1—c2	Sb6—c4

Schwarz hat mit dem Springer und mit dem Damenturm Züge verloren.

26.	Ke2—d3	Sc4—b6
27.	Tc2—d2	Ta5—a6
28.	Lb3—a2	Ta6—a4
29.	g2—g3	f7—f5
30.	La2—b3	Ta4—a8
31.	f2—f3	Td8—e8

Sd5: wäre wegen Ke2 unvorteilhaft für Schwarz.

32.	Kd3—e2	Sb6—c4
33.	Lb3×c4	b5×c4
34.	Ke2—e3	Te8—d8
35.	g3—g4	g7—g6
36.	Td1—g1	f5—f4†

Schwarz hat das Endspiel nicht recht zielbewußt gespielt und mehr als gut hin und hergezogen. Der Textzug ist für Weiß günstig, der eine vortreffliche Königsstellung erlangt, wo er den e-Bauern beständig angegriffen hält, den er allerdings längere Zeit hindurch nicht schlagen darf. Schwarz sollte statt f5—f4† Tf8 spielen und die Türme auf der f-Linie verdoppeln, dann drohte er stets, mittels f5×g4 entscheidend durchzubrechen, oder, falls Weiß auf f5 schlug, Angriff auf den Bauern f3 zu erlangen. Zog Weiß jedoch, um beides zu vermeiden, g4—g5, dann war die schwarze Zentrumstellung wieder unantastbar, und Schwarz konnte sich nach diesem Zwischenspiel wieder dem schwachen d-Bauern widmen, der doch früher oder später, von drei Figuren angegriffen und nur von zwei verteidigt, fallen mußte.

37.	Ke3—e4	Kd6—c5

Hierauf darf Weiß den e-Bauern nicht schlagen, denn Schwarz deckt den f-Bauern durch Tf8 und droht mit dem andern Turm matt zu setzen. Auch später drohen ähnliche Mattwendungen, aber der Bauer bleibt doch immer angegriffen.

38.	Tg1—b1	Td8—d6
39.	b2—b4†	....

Weiß hat nichts anderes, denn

sonst erobert Schwarz durch Tad8 nebst c7—c6 das Kampfobjekt.

39. .... c4×b3

Oder Kb5, a3—a4†, Ta4:, Ke5:.

40. Tb1×b3 c7—c6

b7—b6 hilft nichts wegen Turmverdoppelung auf der b-Linie.

41. c3—c4 Kc5×c4
42. Tb3—b4† Kc4—c3!
43. Td2—d3† Kc3—c2
44. Tb4—c4† Kc2—b2
45. Tc4—b4† Kb2—c2
46. Tb4—c4† Kc2—b2
47. Tc4—b4† Kb2—c2
48. Tb4—c4†

Remis.

Weiß konnte noch Ke5:, Td5 +, Td5:, cd, Tf4: versuchen, was ein zweifelhaftes, aber für Weiß nicht ungünstiges Spiel herbeigeführt hätte.

Dreizehnte Runde.

Gespielt am 1. Juni.

Sehr interessant und lebhaft war die Damenbauernpartie Marshall—Tschigorin. Mit ausgezeichnetem taktischem Blick brachte Marshall ein chancenreiches Opfer, und gewann nicht unverdienterweise die für ihn strategisch verlorene Partie. — Dr. Tarrasch geriet in der Verteidigung einer Damenbauernpartie gegen Janowski frühzeitig in Nachteil, da er einen strategischen Fehler beging, der gar nicht gut zu machen war. Im Endspiel aber, in dem Janowski einen Bauern mehr hatte, tauschte dieser fehlerhafterweise die Springer und ließ sich auf ein Turmendspiel ein, in dem, wie so oft, der Mehrbauer nicht entschied. — Ebenfalls unentschieden blieb die spanische Partie Burn—Schlechter. — Stand nach der dreizehnten Runde: Dr. Tarrasch 9, Schlechter $8^1/_2$, Janowski $7^1/_2$, Marshall 6.

Partie Nr. 37

Marshall.	Tschigorin.
1. d2—d4	d7—d5
2. Sg1—f3	e7—e6
3. Lc1—f4	Sg8—f6
4. e2—e3	Lf8—d6

Dies ist der natürlichste Gegenzug gegen Lf4, geradeso wie in der italienischen Partie Le6 gegen Lc4.

5. Lf4—g3 c7—c6

Tschigorin macht diesen Zug im Damengambit sehr oft; nach meiner Ansicht ist er meistens schlecht, da der Bauer früher oder später nach c5 gehen muß und er auf c6 dem Springer sein bestes Feld nimmt. Hier aber sollte Schwarz den c-Bauern überhaupt nicht ziehen, da sonst die Dame beständig zur Deckung des Läufers

engagiert ist. Es sollte sofort De7 nebst Lg3:, Sbd7 und e6—e5 geschehen.

6. Lf1—d3 Ld6×g3.
7. h2×g3 Sb8—d7

Stärker erscheint Db6 nebst c6—c5 und Sc6.

8. Sb1—d2 Dd8—c7

Besser stände die Dame auf e7.

9. Dd1—e2 c6—c5

e6—e5 wäre jetzt wegen e3—e4 nicht gut.

10. c2—c3 c5—c4

Immer bedenklich, sobald darauf e3—e4 geschehen kann. Dies führt meist zu einem guten Angriff im Zentrum und auf dem Königsflügel, ähnlich wie in vielen Varianten der französischen Partie.

11. Ld3—c2 b7—b5
12. e3—e4 d5×e4
13. Sd2×e4 h7—h6

Schwer verständlich; Schwarz sollte sich mit Lb7 weiter entwickeln, schon, um sich auf a2—a4, den am meisten zu fürchtenden Zug des Weißen, mit a7—a6 decken zu können.

14. Sf3—g5 ....

So spielt Marshall, allerdings zu seinem Glück nur mitunter. Mit a2—a4 konnte er den schwarzen Damenflügel aufbrechen, da die Antwort Da5 wegen Sd6† nebst Sb5: ungenügend war.

14. .... Lc8—b7
15. 0—0—0 0—0

Schwarz kann ruhig kurz rochieren, für Weiß ist es sehr schwer, auf der Basis der offenen Turmlinie einen Angriff zu erlangen.

16. f2—f4 ....

Hierauf darf Schwarz natürlich den Springer nicht schlagen, da die Dame bald nach h5 zum Mattangriff gelangen würde. Das ist aber auch fast die einzige Angriffschance für Weiß.

16. .... Ta8—b8

Dem Schwarzen hingegen bietet sich ein solider und nachhaltiger Angriff fast von selbst dar: b5—b4!

17. a2—a3 ....

Ein Palliativmittelchen, das aber den Angriff nur um einen Zug aufschiebt. Am besten war es noch, den König zunächst nach d2 zu ziehen, wo er ziemlich sicher stand.

17. .... a7—a5
18. Se4—d2 Lb7—d5
19. Sg5—e4 b5—b4
20. a3×b4 a5×b4

Der Angriff von Schwarz ist jetzt unwiderstehlich.

21. Se4×f6† Sd7×f6
22. De2—e5 Dc7—a5

Ein sehr starker Zug, aber ein psychologischer Fehler, da Tschigorin offenbar nicht gesehen hat, daß er den c-Bauern verliert. Denn in diesem Falle hätte er seinen Angriff mit Da1† usw. siegreich fortgesetzt, anstatt beschämt mit der Dame zurückzuweichen. Noch stärker als Da5 war jedoch Db6, denn dann war die Mattdrohung auf b2 sehr schlecht zu decken, da der Springer d2 kein günstiges Feld hatte, z. B. Sf3, b4×c3, b2×c3, Db2† nebst Se4† und sofortigem Gewinn.

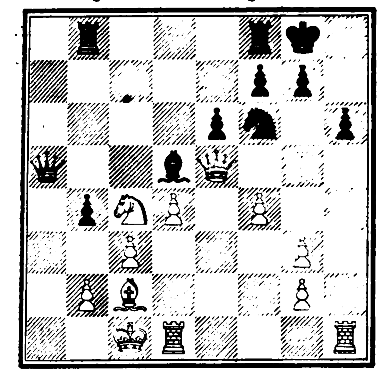
23. Sd2×c4 ....

(S. Diagramm.)

23 .... Da5—a6?

Die siegreiche Fortsetzung de

Stellung nach dem 23. Zuge von Weiß.



Angriffs war Da1†, Kd2, b4×c3†, b2×c3, Da2, Se3, Se4†.

24. Th1×h6! ....

Anstatt sich durch einen Springerrückzug auf eine mühevolle und wahrscheinlich aussichtslose Verteidigung einzulassen, bringt Marshall ein wildes Opfer und gibt der Partie auf diese Weise eine ganz andere Wendung, eine Taktik, die in strategisch verlorenen Stellungen die einzige Rettungsmöglichkeit bietet. So spielt Marshall!

24. .... b4×c3

Schlägt Schwarz den Turm, so verliert er: g7×h6, Df6:, b4×c3, Sa3!; auf c3×b2† kommt der weiße König in Sicherheit, während der schwarze nach Da3: durch Dh6: usw. mattgesetzt wird. Wenn aber Schwarz auf Sa3 Tb2: spielt, so hat Weiß zwar zu Dh6: nicht mehr Zeit, da Turmopfer auf c2 nebst Tb8 usw. folgt, er gewinnt aber sofort durch Läuferopfer auf h7 nebst Th1, da die schwarze Dame (außer auf f1) kein Schach hat. — Schwarz konnte übrigens anstatt g7×h6 oder b4×c3 auch Sg4 ziehen, darauf folgte Th8† nebst Th1† und Lh7† mit Remisschluß.

25. Td1—h1 g7×h6
26. Th1×h6 c3×b2†?

Schwarz verliert offenbar den Kopf und damit natürlich die Partie, die trotz der starken Drohungen immer noch zu retten war: Da1†, Lb1, cb†, Kd2, Db1:, Dg5†, (oder Df6:, Dc1† nebst Lc4 ‡ usw.) Dg6 und Schwarz behält ein zu großes Übergewicht.

27. Kc1—d2 ....

Jetzt gibt es für Schwarz keine Rettung mehr. Auf b1S†, Ke1 hat Schwarz kein Schach mehr.

27. .... Sf6—e4†
28. Lc2×e4 Ld5×e4

Auf f7—f6 führt Th8†!, Kf7, Dc7† nebst Lg6† bzw. Th8†!, Kg7, Dc7†, Tf7, Th7† zum Matt.

29. De5—h8 ‡.

Partie Nr. 38.

Janowski. Dr. Tarrasch

1. d2—d4 d7—d5
2. Sb1—d2 ....

Derartige Züge kann sich natürlich der Anziehende viel eher erlauben als der Nachziehende.

2. .... Sg8—f6
3. Sg1—f3 c7—c5
4. d4×c5 Dd8—a5?

Eine unglückliche Idee, die den Verlust der Partie zur Folge haben mußte. Schwarz verliert mit der Dame zu viele Züge, aus Furcht, daß Weiß auf e7—e6 mit Sb3, Sbd7, Dd4 den Bauern dauernd behaupten könnte. Aber Se4 würde ihn dann sofort zurückgewonnen haben.

5.	a2—a3	Da5 × c5
6.	e2—e3	Lc8—g4
7.	Lf1—e2	e7—e6
8.	0—0	Lf8—d6
9.	b2—b4	Dc5—c7
10.	Lc1—b2	Dc7—e7

Schwarz muß die Dame nach e7 ziehen, da sie auf der c-Linie wegen Tc1 und c2—c4 ungünstig steht. Natürlich muß der Zug aber noch vor der Entwicklung des Damenspringers nach d7 geschehen. Nun hat Schwarz das Feld e7 mit der Dame in vier Zügen erreicht, von denen natürlich drei verloren sind.

11.	c2—c4	0—0
12.	h2—h3	Lg4 × f3

Besser als dieser Abtausch war wohl noch Lh5.

13.	Le2 × f3	Sb8—d7
14.	c4 × d5	e6 × d5

Schlägt der Springer, so folgt Sc4 mit der Drohung, durch e3—e4 eine Figur zu gewinnen. Nun aber erhält Schwarz einen isolierten Damenbauern, der hier ausnahmsweise schwach ist, weil Weiß die bessere Stellung und Entwicklung hat.

15.	Sd2—b3	De7—e6
16.	Dd1—e2	Ta8—c8
17.	Sb3—d4	De6—e5
18.	g2—g3	De5—g5
19.	Tf1—d1	a7—a6

Um Dame und Springer von b5 abzuhalten.

20.	Lf3—g4	....

Ein starker Zug, der den Punkt f5 erobert.

20.	....	Sf6 × g4
21.	h3 × g4	Sd7—f6
22.	Sd4—f5	Tc8—d8
23.	De2—f3	....

Wenn Weiß die d-Linie mit dem anderen Turm besetzt hätte, würde er den d-Bauern nach Lf6: schon jetzt gewinnen.

23.	....	Tf8—e8
24.	Ta1—c1	Ld6—e5
25.	Lb2 × e5	Te8 × e5
26.	Df3—f4!	....

Entscheidend!

26.	....	Dg5 × f4
27.	g3 × f4	Te5—e6
28.	g4—g5	Sf6—e8
29.	Tc1—c5	g7—g6
30.	Sf5—h6†	Kg8—f8
31.	Td1 × d5	Td8 × d5
32.	Tc5 × d5	....

Mit dem Gewinn des d-Bauern ist die Partie zugunsten des Weißen entschieden.

32.	....	Te6—d6
33.	Td5—c5	....

Nach dem Turmtausch würde der schwarze Springer die weißen Damenbauern mit Erfolg angreifen.

33.	....	Td6—d3
34.	a3—a4	Td3—b3
35.	Tc5—c4	b7—b5
36.	a4 × b5	a6 × b5
37.	Tc4—d4	Kf8—e7
38.	Sh6—g8†	....

Eine verfehlte Idee. Das richtige Spiel war Sh6—g4—e5.

38.	....	Ke7—f8
39.	Td4—d8	....

Ganz verkehrt. Nach dem Springertausch hat Schwarz sehr große Remischancen.

39.	....	Kf8 × g8
40.	Td8 × e8†	Kg8—g7
41.	Te8—e4	h7—h5
42.	g5 × h6†	Kg7 × h6
43.	Kg1—g2	f7—f5
44.	Te4—d4	Kh6—h5

Das Spiel steht bereits auf Remis, da Weiß nicht dazu kommt, seinen Mehrbauern durch Entdoppelung zur Geltung zu bringen.

45.	Kg2—f3	Tb3—b2
46.	Kf3—g3	Tb2—b3
47.	f2—f3	. . . . .

Ein letzter Versuch.

47.	. . . .	Tb3 × e3
48.	Td4—d5	Te3—e2
49.	Td5 × b5	Te2—b2
50.	Tb5—b7	Kh5—h6
51.	b4—b5	Tb2—b4
52.	b5—b6	Tb4—b2
53.	Kg3—h3	Tb2—b4
54.	Tb7—b8	Kh6—g7

Remis.

Partie Nr. 39.

	Burn.	Schlechter.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	Lf8—e7
6.	Tf1—e1	b7—b5
7.	La4—b3	d7—d6
8.	c2—c3	0—0
9.	d2—d3	Lc8—b7
10.	Sb1—d2	d6—d5

Ein Bauernopfer, das nicht genügend motiviert ist. Allerdings erlangt Schwarz damit die bessere Stellung, allein zum Gewinn genügt sie nicht. Schwarz hätte lieber in der altgewohnten Weise mit Sa5, c7—c5, Dc7 und Sc6 den Vorstoß des d-Bauern vorbereiten sollen.

11.	e4 × d5	Sf6 × d5
12.	Sf3 × e5	Sc6 × e5
13.	Te1 × e5	Le7—f6
14.	Te5—e1	b5—b4

Schwarz hat nun gewiß ein gutes Spiel, aber dafür fehlt ihm eben ein wichtiger Bauer.

15.	c3—c4	Sd5—f4
16.	Sd2—e4	Lb7 × e4

Sd3: wäre wegen Sf6‡ und Lh6 für Schwarz ungünstig.

17.	d3 × e4	Dd8 × d1
18.	Lb3 × d1?	. . . .

Sonst geschieht Se2† nebst Sd4, aber mir scheint, als ob die letztere Spielweise für Weiß bequemer wäre: Se2†, Kf1, Sd4, f2—f4 nebst e4—e5 und Le3, oder auch statt f2—f4 La4. Nach dem Textzuge hat Weiß so gut wie keine Figur entwickelt und kann sich auch nur mühselig entwickeln.

18.	. . . .	Sf4—d3
19.	Te1—e2	Ta8—d8
20.	Ld1—b3	Tf8—e8
21.	Kg1—f1	a6—a5
22.	Ta1—b1	Sd3 × c1

Um ungleiche Läufer auf dem Brette zu lassen. Schwarz macht das Spiel jetzt mühelos remis.

23.	Tb1 × c1	Td8—d4
24.	f2—f3	Te8—d8
25.	f3—f4	g7—g5
26.	g2—g3	g5 × f4
27.	g3 × f4	Td8—e8

Als Remis abgebrochen. Schwarz steht jetzt sogar eine Kleinigkeit besser, da er seinen Bauern zurückgewinnt. Aber die ungleichen Läufer!

Vierzehnte Runde.

Gespielt am 3. Juni.

Diese Runde brachte ein hübsches Husarenstückchen Marshalls, der in einem Damenbauernspiel gegen Burn frühzeitig einen Bauern und die Qualität opferte. Da Burn, die Gefahr nicht achtend, auch noch das folgende Läuferopfer annahm, so geriet sein König sofort in einen Schach-Schach-Schach-Angriff aller weißen Figuren, bis er schließlich zu Tode gehetzt war. — Ein viel ernsteres Ringen entwickelte sich in einer spanischen Partie zwischen Schlechter und Janowski. In einer für ihn günstigen Stellung ließ sich Schlechter seinen Damenbauern isolieren und kam hierdurch in eine dauernde Defensivstellung. Janowski spielte nun ausgezeichnet und lähmte seinen Gegner immer mehr, aber in dem Moment, wo er schon auf Gewinn stand, übersah er dreimal die richtigen Züge, so daß Schlechter mit Remis davonkam. — Die Partie Tschigorin—Tarrasch, mit e2—e4, d7—d5 eröffnet, brachte dem ersteren seinen ersten und einzigen Sieg, dem letzteren seine erste, aber nicht einzige Niederlage. Wie so oft, war es ein unüberlegter Abtausch, der den Schwarzen in schweren Stellungsnachteil brachte. Der Bauernvorteil, den Weiß im Endspiel hatte, erschien schließlich illusorisch und Remis wahrscheinlich, da opferte Tschigorin den Bauern und machte eine schöne und entscheidende Gewinnkombination. — Stand nach der vierzehnten Runde: Schlechter und Dr. Tarrasch 9, Janowski 8, Marshall 7.

Partie Nr. 40.

	Schlechter.	Janowski.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	a7—a6
4.	Lb5—a4	Sg8—f6
5.	0—0	d7—d6
6.	Tf1—e1	....

Wie schon bemerkt, kann dies an dieser Stelle unmöglich der richtige Zug sein, da Schwarz schon mit b7—b5 nebst Sa5 den Königsläufer abtauschen könnte. Dies ist eine kleine Drohung, die Weiß nicht ignorieren darf.

6.	....	Lc8—g4

In dieser Variante steht der Läufer meist viel besser auf b7.

7.	c2—c3	Lf8—e7
8.	d2—d3	0—0
9.	h2—h3	Lg4—h5

Hier gerät der Läufer auf Abwege und wird bald ganz abgesperrt.

10.	Sb1—d2	b7—b5

11. La4—b3 Sc6—a5
12. Lb3—c2 c7—c5
13. Sd2—f1 Sa5—c6
14. Sf1—g3 Lh5—g6
15. Sf3—h4 ....

Der Läufer steht so ungünstig, daß man meint, man solle ihn nicht abtauschen, sondern seine schlechte Stellung auf andere Weise ausnützen. Aber es ist sehr schwer, etwas Besseres für Weiß ausfindig zu machen, und mit der hier gewählten Fortsetzung erlangt er ein ganz günstiges Spiel.

15. .... d6—d5
16. e4×d5 Dd8×d5
17. Sh4×g6 h7×g6
18. Lc2—b3 Dd5—d7
19. Dd1—f3 ....

Dieses günstige Feld verdankt Weiß seinem Springermanöver, und auch weiterhin entwickelt er sich recht günstig.

19. .... Ta8—d8
20. Lc1—g5 Dd7—c7
21. Ta1—d1 Td8—d6

Ein ungünstiges Feld für den Turm, der besser nach d7 ginge.

22. Sg3—e4 ....

Weiß versäumt, aus der Stellung des Turmes Vorteil zu ziehen. Mit Lf6:, Tf6:! (sonst Se4), De3 konnte er den Turm deplazieren und drohte außerdem, durch Se4 den c-Bauern zu gewinnen.

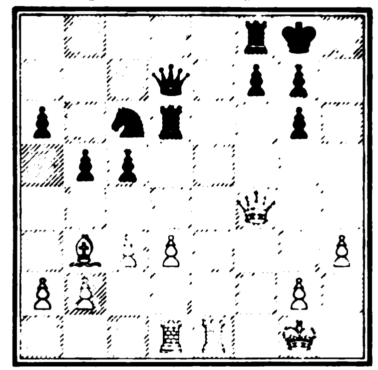
22. .... Sf6×e4
23. Lg5×e7 Dc7×e7
24. Df3×e4 De7—d7

Es drohte Ld5 mit Gewinn des e-Bauern.

25. f2—f4 e5×f4
26. De4×f4 ....

Weiß hat auch so ein recht schönes Spiel erlangt, im Zentrum

Stellung nach dem 26. Zuge von Weiß.



einen Bauern mehr, Beherrschung der einzigen offenen Linie und Läufer gegen Springer. Den d-Bauern darf Schwarz nicht schlagen, da Turmtausch nebst Lf7+ und eventuell Te8† gewinnen würde.

26. .... Td6—f6
27. Df4—e3 Dd7—d6
28. d3—d4 ....

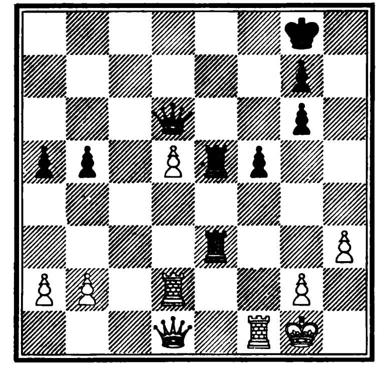
Es ist natürlich ein sehr schwieriges Problem, die kleinen Vorteile, die Weiß bisher erlangt hat, weiter zu vergrößern. Der Textzug aber, der zur Isolierung des d-Bauern führt, ist jedenfalls verfrüht und bringt Weiß sofort in die Defensive. Mindestens sollte zuvor a2—a3 geschehen, um dem Läufer ein Rückzugsfeld zu schaffen.

28. .... c5×d4
29. c3×d4 Tf8—d8
30. d4—d5 Sc6—a5
31. Te1—e2 Tf6—f5
32. Te2—d2 Tf5—e5

Schwarz spielt im folgenden ganz ausgezeichnet und erobert Schritt für Schritt Terrain. Weiß muß beständig den Bauern decken und hat so ein rein defensives Spiel, da der Bauer niemals vorrücken kann.

33.	De3—d4	Td8—e8
34.	Td1—f1	Te5—e4
35.	Dd4—f2	f7—f5
36.	Df2—f3	Te8—e5
37.	Df3—c3	Sa5 × b3
38.	Dc3 × b3	Te4—e3
39.	Db3—d1	a6—a5

Stellung nach dem 39. Zuge von Schwarz.



Schwarz hat seine Figuren vorzüglich postiert, kann aber noch nichts Direktes erreichen. Der Bauernvorstoß eröffnet ihm neue Chancen. Weiß steht furchtbar eingeengt, er kann außer dem König gar keine Figur ohne Nachteil ziehen, da auch Td4 wegen Te2 dem Schwarzen neue Angriffe ermöglicht.

40.	a2—a4	b5—b4
41.	Dd1—c2	Kg8—h7

Td5: darf natürlich wegen Dc4 nicht geschehen.

42. Dc2—c6 ....

Das führt zum sofortigen Verlust des Freibauern und damit der Partie. Besser war es jedenfalls, mit Dc4 den Bauern zu decken.

42.	....	Dd6 × c6
43.	d5 × c6	Te5—c5

Der Bauer ist jetzt verloren, denn deckt ihn Weiß mit Td6, so kann ihn Schwarz mit Te3—e4—c4 zum zweitenmal angreifen oder vielleicht noch stärker mit Te2, Tf2, Tc1†, Tf1, T1c2 fortfahren.

44.	Tf1—f2	Tc5 × c6
45.	Td2—d5	....

Den a-Bauern gewinnt Weiß zurück, denn der Deckungszug Ta6 würde Schwarz den Angriff kosten.

45.	....	b4—b3
46.	Td5—b5	....

Ta5: führt zu derselben Stellung.

46.	....	Tc6—c4
47.	Tb5 × a5	Tc4—c2

Drohung: Te1†, Tf1, T1e2.

48. Tf2—f3 ....

Damit beseitigt Weiß den gefährlichen b-Bauern, aber dafür setzt er sich jetzt Mattangriffen aus.

48.	....	Te3—e2
49.	Tf3 × b3	....

Tg3 führt zu nichts, denn auf f5—f4 muß der Turm doch die Deckung des g-Bauern aufgeben, da auf Tg4 f4—f3 gewinnt.

49.	....	Te2 × g2†
50.	Kg1—h1	....

Besser ging der König noch nach f1, wo er weniger leicht zu bedrohen war als in der Ecke.

50.	....	Tg2—d2
51.	Tb3—g3	....

(S. Diagramm.)

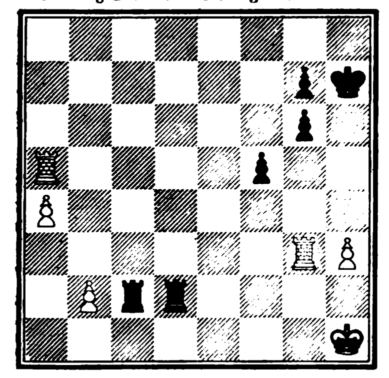
51. .... Td2—d1†

Statt dessen führte f5—f4, Tg4, f4—f3 zum Matt, da Th2† nebst f3—f2† drohte und die Turmschachs des Weißen nichts bessern konnten.

52. Tg3—g1 Td1—d3

Hier war immer noch mit

Stellung nach dem 51. Zuge von Weiß.



T1d2 das Matt zu erzwingen, denn auf Te1 folgt f5—f4—f3 nebst Th2†, Tcg2† und Th1 ‡. Dagegen war nichts zu machen.

53. Tg1—g2 Td3—d1†

Und hier war zum dritten und letzten Mal der Gewinn zu erzielen durch Th3 ‡, Kg1, Tc1†, Kf2, Tb3, Tb5, Tb5:, ab, Tc5.

54. Kh1—h2 Td1—d2
55. Tg2 × d2 Tc2 × d2†
56. Kh2—g3 Td2 × b2
57. Ta5—a8 ....

Jetzt kann Weiß Remis erzielen, da Schwarz nur einen einzigen Freibauern hat und die Entdopplung der Bauern viel Zeit kostet. Weiß muß sich nur beeilen, seinen Freibauern bis a7 vorzurücken.

57. .... g6—g5
58. a4—a5 Tb2—b3†
59. Kg3—h2 Tb3—b2†
60. Kh2—h1 Tb2—b7

Andere Züge ergeben dasselbe Resultat.

61. a5—a6 Tb7—b1†
62. Kh1—g2 Tb1—a1
63. a6—a7 ....

Jetzt ist der schwarze Turm gefesselt und der schwarze König darf sich nicht ins Feuer begeben, und mit dem einen Freibauern ist die Partie nicht zu gewinnen. Auch der folgende Versuch, die Bauern zu entdoppeln, genügt nicht zum Gewinn.

63. .... Kh7—g6
64. Kg2—h2 Ta1—a2†
65. Kh2—g1 f5—f4

Stände der a-Bauer erst auf a6, so würde Schwarz jetzt durch g5—g4, h3 × g4, f5—f4, a6—a7, Kg5 gewinnen.

66. Kg1—h1 Ta2—a3
67. Kh1—h2 Ta3—a6
68. Kh2—g2 Ta6—a2†
69. Kg2—h1 g5—g4
70. Ta8—f8! Ta2 × a7
71. Tf8 × f4 g4 × h3
72. Tf4—g4† ....

Auch Tf3 führte zum Remis.

72. .... Kg6—h5
73. Tg4—g3 Kh5—h4
74. Tg3—g6! Ta7—a1†
75. Kh1—h2 Ta1—a2†
76. Kh2—h1 Ta2—g2
77. Tg6—h6† g7 × h6

Remis.

Auf Kg3 wäre Th3 ‡ gefolgt.

Partie Nr. 41.

Marshall. Burn.

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 d7—d6
3. Lc1—f4 Sb8—d7
4. e2—e3 g7—g6
5. Lf1—d3 ....

Wenn g7—g6 geschehen ist, steht der Läufer auf d3 nicht gut.

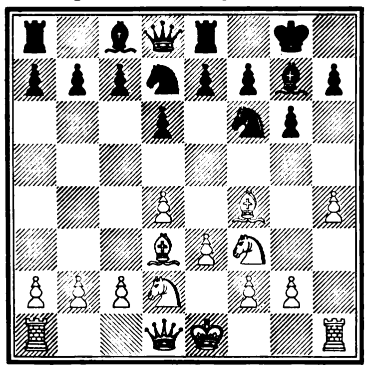
5. .... Lf8—g7

6.	Sb1—d2	0—0
7.	h2—h4	....

Ein Lieblingszug Marshalls in allen möglichen Eröffnungen und Stellungen.

7.	....	Tf8—e8

Stellung nach dem 7. Zuge von Schwarz.



8.	h4—h5	....

Ein hübsches, aber nicht korrektes Opfer.

8.	....	Sf6×h5
9.	Th1×h5	g6×h5
10.	Ld3×h7†	Kg8×h7

Burn nimmt fast prinzipiell jedes Opfer an, hier aber ist dieses Prinzip übel angebracht. Nach Kf8 ist für Weiß keine befriedigende Fortsetzung ersichtlich.

11.	Sf3—g5†	Kh7—g6

Der König hat jetzt keinen Rückzug und muß dem Angriff der drei leichten Figuren und der Dame erliegen.

12.	Sd2—f3	e7—e5
13.	Sf3—h4†	Kg6—f6
14.	Sg5—h7†	....

Statt dessen konnte auch Dh5: geschehen; auf e5×f4 hätte Df7 ╪, Kg5:, Df5†, Kh4:, 0—0—0 das Matt erzwungen, aber nach De7 statt e5×f4 und Df8 auf d4—d5 hätte sich Weiß wohl mit Damengewinn durch Sh7† begnügen müssen. Deshalb ist die von Marshall gewählte Fortsetzung die stärkste.

14.	....	Kf6—e7
15.	Sh4—f5†	Ke7—e6
16.	Sf5×g7†	....

Unnützes Blutvergießen; es konnte gleich d4—d5 geschehen.

16.	....	Ke6—e7
17.	Sg7—f5†	Ke7—e6
18.	d4—d5†	Ke6×f5
19.	Dd1×h5†	Kf5—e4
20.	0—0—0	Aufgegeben;

es droht f2—f3 ╪, und auf e5×f4 folgt Td4 ╪.

Eine echte Marshall-Partie!

Partie Nr. 42.

Tschigorin. Dr. Tarrasch.

1.	e2—e4	d7—d5

Dieser Zug gibt eine weit bequemere Verteidigung als die sizilianische, vielleicht auch als die französische Partie. Und warum auch nicht? Der Zug ist ein Entwicklungszug, was man von c7—c5 nicht sagen kann, und er engt im Gegensatz zu e7—e6 keine Figur ein. Der einzige Nachteil des Zuges liegt darin, daß nach e4×d5, Dd5: die Dame zu frühzeitig entwickelt wird. Und wenn Weiß einmal durch diese Eröffnung in Vorteil kommt, so ist meist dieses Moment daran schuld.

2.	e4×d5	Dd8×d5
3.	Sb1—c3	Dd5—a5
4.	Sg1—f3	Sg8—f6
5.	d2—d4	Lc8—g4

6. Lf1—e2 Sb8—c6
7. Lc1—e3 ....

Gefährlich für Schwarz ist die Fortsetzung 0—0, 0—0—0, Sg5 (Partie Schlechter—Mieses, Wien 1907); Schwarz erwidert darauf am besten nicht Le2:, Se2:, Sg4, wie in jener Partie geschah, sondern spielt Le6. Dieser anscheinend schlechte Zug ist sehr gut, denn nach Se6:, fe wird der doppelte e-Bauer durch Vorgehen vorteilhaft aufgelöst.

7. .... 0—0—0
8. Sf3—d2! ....

Von Duras gegen Spielmann angewendet.

8. .... Lg4 × e2
9. Dd1 × e2 e7—e6

Schlägt Schwarz zweimal auf d4, so verliert er durch Sb3 die Qualität.

10. Sd2—b3 Da5—f5

Bis hierher ist die Partie identisch mit der Partie Duras—Spielmann (Wien 1907).

11. 0—0—0 Lf8—d6
12. h2—h3 Sc6—a5

Um der Dame, die eine freie Reihe beherrscht, aber kaum einen Zug hat, das Feld a5 zu verschaffen.

13. g2—g4 Sa5 × b3†
14. a2 × b3 Df5—a5
15. Kc1—b1 Sf6—d5

Das Spiel steht gleich.

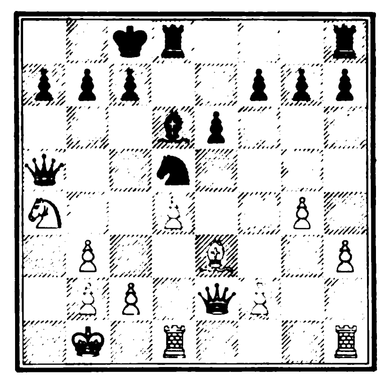
16. Sc3—a4 ....

(S. Diagramm.)

16. .... Sd5 × e3

Hier berechnete Schwarz die verwickelten Kombinationen, die sich aus b7—b5 ergeben: Ld2, Lb4, Sc5, Ld2:, Dd2:, Sb4, Dc3, Da2†, Kc1, Sd5. Schwarz gewinnt nun den Bauern b2, kommt jedoch durch die schlechte Stellung seiner Dame in Nachteil: Dd3, Da1†, Kd2, Db2:, Tb1, Da3, Ta1 usw. Schwarz verwarf deshalb den Zug b7—b5, machte aber dann, ermüdet von der schwierigen Berechnung, ohne nähere Überlegung den Textzug, der ein schwerer Fehler ist: die f-Linie wird dem Weißen geöffnet und ihm ein gutes Bauernzentrum verschafft. Es sollte sofort h7—h5 geschehen, oder c7—c6, um der Dame ein Feld frei zu machen.

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiß.



17. f2 × e3 h7—h5
18. Th1—f1 Td8—f8
19. e3—e4 ....

Weiß hat allerlei Angriffschancen: e4—e5, d4—d5.

19. .... f7—f6

Auf h5 × g4 folgt e4—e5, Le7, Dg4:, und nun droht Weiß sowohl den g-Bauern zu schlagen als auch durch Turmopfer auf f7 in Vorteil zu kommen. Am besten geschah wohl Dg5 zur Deckung des h-Bauern, der nun verloren geht.

20.	d4—d5	Tf8—e8
21.	g4×h5	e6×d5
22.	De2—g4†	Kc8—b8
23.	Td1×d5	Da5—b4
24.	Sa4—c3	....

Weiß hat nun einen Bauern mehr, und wenn auch seine Bauernstellung keine große Angriffskraft besitzt, so ist es doch ein Übergewicht, das dadurch zur Geltung gebracht wird, daß er außerdem noch den Angriff besitzt.

24.	....	Ld6—e5
25.	Sc3—a2	Db4—f8
26.	Tf1—d1	Le5—d6

Df7 wäre fehlerhaft wegen Td7, worauf Schwarz den h-Bauern wegen des auf d8 drohenden Matts nicht schlagen darf.

27.	Sa2—c3	a7—a6
28.	Sc3—e2	Df8—e7
29.	Td1—d4	Ld6—e5
30.	Td4—d2	Le5—d6
31.	Se2—c3	De7—f7
32.	Td2—f2	Te8—e5

Besser war wohl noch Le5. Td7 war darauf nicht zu fürchten, da Schwarz mit Dh5: noch den Bauern h3 angriff.

33.	Tf2—f5	Te5×f5
34.	Td5×f5	Ld6—e5
35.	Sc3—d5	Df7—d7
36.	Sd5—b4	Dd7—d2
37.	Sb4—d3	....

Auf Dg7: würde Td8 folgen mit sehr gutem Spiel für Schwarz, z. B. Sd5, Td5: nebst ewigem Schach auf e1 und a5; oder c2—c3, a6—a5, Sa2, Dd3† und gewinnt.

37.	....	Th8—d8
38.	Tf5—f2	....

Se5: würde wieder das ewige Schach gestatten.

38.	...	Dd2—a5
39.	Dg4—e2	Da5—b5
40.	Tf2—g2	....

Se5:, De5: würde die Remischancen des Schwarzen vermehren.

40.	....	Td8—d7
41.	De2—f2	....

Drohung: h5—h6, g7×h6, Tg8† nebst Matt.

41.	....	Le5—d4
42.	Df2—f3	Td7—e7
43.	Tg2—g6	Db5—e8
44.	Df3—g3	....

Es droht wieder h5—h6.

44.	....	De8—b5
45.	Tg6×g7	Te7×g7
46.	Dg3×g7	Db5×h5

Da der weiße Mehrbauer noch so weit zurück ist, hat Schwarz ganz gute Aussichten auf Remis.

47.	Dg7—g4	Dh5—h6
48.	h3—h4	Dh6—d2
49.	h4—h5	Ld4—e3
50.	Dg4—f3	Le3—g5

Es ist schwer zu sehen, wie Weiß seinen Freibauern zur Geltung bringen will.

51.	b3—b4	b7—b6?

Dieser und der folgende Zug stellen den König bloß und geben so dem Gegner eine zweite Chance, und damit geht die Partie für Schwarz verloren.

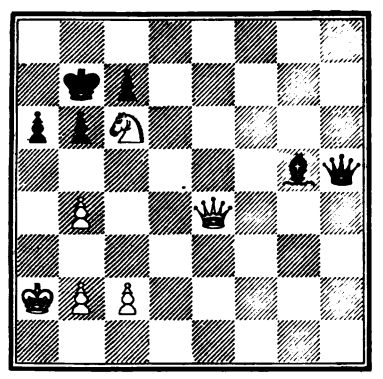
52.	Df3—g4	Kb8—b7?
53.	e4—e5!	f6×e5
54.	Dg4—e4†	Kb7—b8
55.	Sd3×e5	Dd2—d1†

Andernfalls wird jetzt das Vorgehen des h-Bauern durch Sf7 usw. vorbereitet.

56.	Kb1—a2	Dd1×h5
57.	Se5—c6†	Kb8—b7

Auf Kc8 gewinnt Weiß den

Stellung nach dem 57. Zuge von Schwarz.



Läufer durch Df5†, Sd8† und Se6.

58. Sc6—a5† Kb7—c8
59. De4—f5† Kc8—d8

Auf Kb8 wird durch Sc6† nebst Sd8† und Se6 wieder der Läufer gewonnen.

60. Sa5—c6† Kd8—e8
61. Df5—c8† Ke8—f7
62. Dc8×c7† Kf7—g8
63. Dc7×b6 ....

Das Spiel ist jetzt natürlich zugunsten von Weiß entschieden.

63. .... Dh5—f7†
64. Ka2—a3 Df7—f3†
65. c2—c3 Df3—f1
66. Db6—d4 Lg5—f6
67. Dd4—d5† Kg8—f8
68. Ka3—b3 Df1—e2
69. Sc6—b8 Kf8—g7
70. Sb8—d7 De2—f1
71. Dd5—d6 Lf6—g5
72. Sd7—e5 Lg5—f6
73. Dd6—d7† Kg7—h6
74. Dd6—d3 Df1—g1
75. Dd3—h3† Kh6—g7
76. Dh3—g4† Dg1×g4
77. Se5×g4

und Weiß gewann.

Fünfzehnte Runde.

Gespielt am 4. Juni.

Die vorige Runde hatte Schlechter und Dr. Tarrasch auf gleichen Stand gebracht; diese Runde brachte diese beiden Hauptkonkurrenten um den ersten Preis zusammen und führte in einer sehr interessanten Partie die Entscheidung zugunsten des letzteren herbei. In einer spanischen Partie hatte sich der Eröffnungsvorteil bei Schlechters gediegener Verteidigung völlig verflüchtigt; da machte Schlechter einen ganz plausiblen Damenzug, den jedoch Dr. Tarrasch nach einigen Zügen als einen entscheidenden Fehler markierte. Starker Angriff und Bauerngewinn war die Folge, und ein Verzweiflungsopfer Schlechters konnte das Resultat nicht mehr ändern. — Währenddessen kam Marshall, der Damengambit im Nachzuge spielte, dadurch in entscheidenden Nachteil gegen Janowski, daß er durch e7—e5 anstatt e7—e6 den Gambitbauern nicht zurückgewinnen konnte, ohne doch entsprechenden Angriff erlangen zu können. Er ge-

wann zwar späterhin die Qualität, aber sein Gegner hatte dafür zwei Bauern und den Angriff und gewann. — Die spanische Partie Burn—Tschigorin war lange Zeit sehr geschlossen; endlich konnte Burn das Zentrum in alleinigen Besitz nehmen und dadurch sein von vornherein freieres Spiel entscheidend verstärken. — Stand nach dem dritten Turnus: Dr. Tarrasch 10, Janowski und Schlechter 9, Marshall 7.

Partie Nr. 43.

Dr. Tarrasch.	Schlechter.
1. e2—e4	e7—e5
2. Sg1—f3	Sb8—c6
3. Lf1—b5	a7—a6
4. Lb5—a4	Sg8—f6
5. Sb1—c3	Lf8—b4
6. Sc3—d5	Lb4—e7

Am besten. La5 ist weniger zu empfehlen. Das Tempo, das Schwarz durch die zweimalige Bewegung des Läufers verloren hat, muß er dadurch wiedergewinnen, daß der weiße Springer sich nicht auf d5 behaupten kann, sondern sich zurückziehen oder abtauschen muß.

7. d2—d3	0—0
8. c2—c3	d7—d6

Nun droht der Abtausch auf d5 mit großem Vorteil für Schwarz, da sehr bald f7—f5 folgen würde.

9. Sd5—e3	....

Nach Se7+ mit oder ohne Abtausch auf c6 steht Schwarz etwas besser. Mit Sf6+ entsteht ein ziemlich gleiches Spiel (Partie Tarrasch—Marco, Leipzig 1894). Der Textzug, den Weiß hier versucht, führt ebenfalls zu gleichem Spiel, das sich ganz ähnlich den Partien mit 5. 0—0, Le7 entwickelt; nur geht hier der Springer von e3 nach f5, während er sonst über d2, f1 und g3 dahin gespielt wird.

9.	b7—b5
10. La4—b3	Lc8—b7
11. 0—0	Sc6—a5
12. Lb3—c2	c7—c5
13. Se3—f5	Tf8—e8
14. Tf1—e1	Le7—f8
15. Lc1—g5	h7—h6

Merkwürdig, wie sich dieser Zug später rächt!

16. Lg5—d2	Sa5—c6

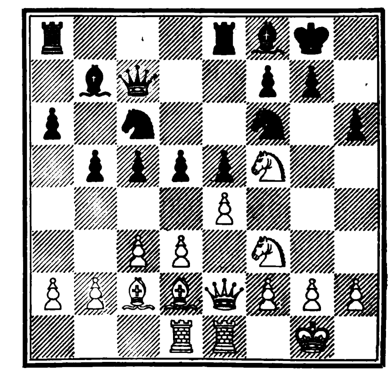
Sofort d6—d5 wäre wegen e4×d5, Dd5:, c3—c4 nicht günstig.

17. Dd1—e2	....

Weiß kann den folgenden Vorstoß, mit dem Schwarz das Spiel mindestens ausgleicht, nicht verhindern, außer mit c3—c4, was eine ganz symmetrische Zentrumsstellung ergibt.

17.	d6—d5
18. Ta1—d1	Dd8—c7

Stellung nach dem 18. Zuge von Schwarz.



Dieser plausible Zug erweist sich als ungünstig für Schwarz, da hierdurch fünf Züge später der Bauer e5 gefesselt ist und die weiße Dame jetzt zum Angriff auf den Königsflügel gelangt.

19.	e4 × d5	Sf6 × d5
20.	De2—e4	Sd5—f6

Hier kam die Demaskierung des Läufers durch Sb4, c3 × b4, Sb4: in Betracht. Weiß hätte sich jedoch nach Sh6 +, g7 × h6 durch Dg4† mit Vorteil aus der Affäre gezogen. — Besser als nach f6 wäre der Springer noch nach f4 gegangen, obwohl Weiß auch dann mit der verwickelten Fortsetzung Lf4:, Sd4, Le5:, Le4:, Lc7:, Sf3 + nebst Lf5: einen Bauern gewonnen hätte.

21.	De4—h4	....

Droht den Bauern h6 zu schlagen.

21.	....	Sf6—h7
22.	Dh4—g3	Kg8—h8
23.	d3—d4!	....

Stellung nach dem 23. Zuge von Weiß.



Entscheidend! Weiß greift den gefesselten e-Bauern zum viertenmal an, und Schwarz kann ihn nicht durch f7—f6 decken, da Dg6 mit sofortigem Gewinn folgen würde.

23.	....	c5 × d4
24.	c3 × d4	Ta8—d8
25.	d4 × e5	....

Weiß hat nun nicht nur den wichtigsten Bauern erobert, sondern auch freie Linien für alle Figuren und einen schönen Angriff.

25.	....	Te8—e6
26.	Lc2—b3	Te6—g6
27.	Dg3—f4	Sh7—g5
28.	Sf3 × g5	Tg6 × g5
29.	h2—h4	Tg5—g6
30.	Sf5—g3	....

Nun ist der f-Bauer doppelt angegriffen und schlecht zu decken, da auf Td7 mit Lc2, Te6, Lf5 die Qualität verloren geht. Schwarz entschließt sich deshalb zu einem Verzweiflungsopfer.

30.	....	Sc6 × e5
31.	Df4 × e5	Lf8—d6
32.	De5—c3	Ld6 × g3
33.	f2 × g3	Dc7 × g3
34.	Dc3 × g3	Tg6 × g3
35.	Ld2—c3	....

Nicht Te2 wegen Lf3.

35.	....	Tg3 × g2†
36.	Kg1—f1	Td8 × d1
37.	Te1 × d1	b5—b4

Stellung nach dem 37. Zuge von Schwarz.



Es folgt nun ein hübsches Schlußspiel; Weiß gibt sich nicht

mit Kleinigkeiten ab, sondern spielt auf direktes Matt.

38. Lc3—e5 f7—f6
39. h4—h5! ....

Um den schwarzen König vollends einzuschließen; auf f6 × e5 behält Weiß nach Td8†, Lg8† und Ld5† einen Turm mehr.

39. .... Aufgegeben.

Partie Nr. 44.

Janowski. Marshall.

1. d2—d4 d7—d5
2. Sb1—d2 Sg8—f6
3. Sg1—f3 c7—c5
4. e2—e3 ....

Besser als d4 × c5, was Janowski gegen Dr. Tarrasch zog. Weiß spielt jetzt die orthodoxe Verteidigung des Damengambits mit einem Zuge mehr.

4. .... Sb8—c6
5. Lf1—e2 Lc8—f5
6. d4 × c5? e7—e5

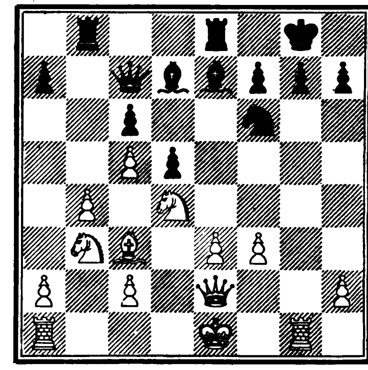
Schwarz mußte mit e7—e6 und (auf Sb3) Se4 den Bauern zurückzugewinnen suchen. Jetzt gelingt es Weiß, ihn zu verteidigen oder den Bauern e5 dafür zu erobern.

7. Le2—b5! Dd8—c7
8. b2—b4 e5—e4

Hiernach erlangt Weiß eine starke Zentrumsstellung, so daß er schließlich einen Bauern mehr und die bessere Stellung hat und somit die Partie gewinnt. Mehr Aussicht auf einen den Gambitbauern ersetzenden Angriff gewährte die einfache Vollendung der Entwicklung und die Deckung des e-Bauern auf Lb2 durch Sd7.

9. Sf3—d4 Lf5—g4
10. f2—f3 e4 × f3
11. g2 × f3 Lg4—d7
12. Lb5 × c6 b7 × c6
13. Lc1—b2 Ta8—b8
14. Lb2—c3 Lf8—e7
15. Dd1—e2 0—0
16. Th1—g1 Tf8—e8
17. Sd2—b3 ....

Stellung nach dem 17. Zuge von Weiß.



Die weißen Figuren stehen ganz gut und Schwarz hat nicht eine Spur von Angriff.

17. .... Sf6—h5
18. 0—0—0 ....

Der König ist durch die Bauern und die drei leichten Figuren völlig genügend geschützt.

18. .... Le7—f6
19. De2—f2 g7—g6
20. a2—a3 Dc7—e5
21. Td1—e1 De5—e7
22. Te1—e2 ....

Ein schwer verständlicher und ungünstiger Zug, auf den Schwarz auf hübsche Weise die Qualität gewinnt. Aber Weiß steht schon so günstig, daß er diesen Verlust verschmerzen kann.

22. .... a7—a5
23. Sb3 × a5 Lf6 × d4
24. Lc3 × d4 Sh5—f4
25. Te2—e1 Sf4—h3
26. Df2—g3 Sh3 × g1
27. Te1 × g1 Tb8—a8

28.	h2—h4	Ld7—f5
29.	Dg3—f4	De7—d7
30.	h4—h5	Dd7—e6

Am besten war es, mit Ta5: die Qualität zurückzugeben, dadurch die weiße Bauernübermacht zu entwerten und auf die ungleichen Läufer zu hoffen. Freilich behielt Weiß auf der offenen Diagonale a1—h8 einen starken Angriff. Jetzt aber bringt der Springer die Entscheidung.

31.	Sa5—b7	Ta8×a3
32.	Sb7—d6	Te8—a8
33.	Sd6×f5	Ta3—a1†
34.	Ld4×a1	Ta8×a1†
35.	Kc1—d2	Ta1—a8

Es drohte Matt auf b8.

36.	Sf5—d6	Ta8—b8
37.	h5—h6	d5—d4
38.	Df4×d4	De6—h3
39.	Dd4—g7 ‡.	

Partie Nr. 45.

	Burn.	Tschigorin.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Lf1—b5	Sg8—f6
4.	0—0	d7—d6
5.	d2—d4	Sf6—d7

Tschigorins Zug, der die Behauptung des Zentrums bezweckt. Allerdings erhält Schwarz ein beengtes Spiel, aber es ist sehr schwer, die im Zentrum sehr feste Stellung zu durchbrechen. Nur durch den Zug f2—f4 ist dies möglich, und sowie Weiß zu diesem Zuge — ohne sonstige Nachteile — gelangt, ist sein Spiel gewonnen.

6.	Sb1—c3	Lf8—e7
7.	Sc3—e2	0—0
8.	c2—c3	Le7—f6
9.	Lc1—e3	Sc6—e7
10.	Se2—g3	....

Hier kommt Se1 in Betracht, allein Schwarz würde den drohenden Zug f2—f4 durch g7—g5 verhindern.

10.	....	Se7—g6
11.	Dd1—d2	a7—a6
12.	Lb5—e2	Tf8—e8
13.	Ta1—d1	Sd7—f8
14.	Dd2—c2	Dd8—e7

Es drohte d4×e5. Schwarz muß auf e5 durchaus mit dem Bauern wiedernehmen, denn sonst würde Weiß den Springer f3 wegziehen und dann f2—f4 spielen.

15.	Tf1—e1	Sf8—e6
16.	Le2—f1	....

Beide Teile bemühen sich, ihre Figuren möglichst günstig zu plazieren. Das Spiel ist ungemein geschlossen, und es dauert lange, bis es endlich zum Gefecht kommt. Die Drohung Sf4 konnte Weiß jetzt besser durch Sh5 parieren.

16.	....	Se6—f4
17.	h2—h3	....

Statt dessen konnte Sf5 nebst g2—g3 geschehen.

17.	....	De7—f8
18.	Kg1—h2	Kg8—h8
19.	Le3—c1	Lc8—e6
20.	Sg3—f5	Le6—c8

Weiß drohte, mit g2—g3 den Springer zu deplazieren. Lf5: würde mindestens den e-Bauern kosten. Die Hin- und Herzüge kann man sich in einer so geschlossenen Partie weit eher gestatten als in einer offenen.

21.	g2—g3	Sf4—e6
22.	d4—d5	....

Weiß versucht es mit weiterer

Einengung der feindlichen Stellung. Er hat das erheblich freiere Spiel, aber es ist sehr schwer für ihn, einen palpablen Vorteil zu erlangen.

22. .... Se6—d8

Hier steht der Springer patt, und das sollte unter allen Umständen vermieden werden. Bessere Aussichten bot jedenfalls Sc5.

23. Sf5—e3 Sg6—e7

Dies führt zu einem für Weiß günstigen Tausch, aber das schwarze Spiel befindet sich seit dem unglücklichen Springerrückzug nach d8 sowieso schon auf einer schiefen Ebene.

24. Se3—g4 Se7—g8
25. Sg4 × f6 Sg8 × f6
26. Sf3—h4 ....

Weiß gelangt jetzt zu f2—f4 und nun geht es schnell vorwärts.

26. .... Sf6—g8
27. f2—f4 e5 × f4

Schlägt Schwarz nicht, so geht der Bauer weiter vor und bildet die Basis eines unwiderstehlichen Königsangriffs.

28. g3 × f4 Df8—e7
29. Dc2—f2 f7—f6

Um den Springer zu befreien.

30. Lf1—d3 Sd8—f7
31. Te1—g1 ....

(8. Diagramm.)

Stellung nach dem 31 Zuge von Weiß.



Man sieht, daß Weiß jetzt Herr der Partie ist. Gleichwohl ist es immer noch nicht leicht für ihn, durchzudringen.

31. .... Sf7—h6
32. Tg1—g2 De7—f8
33. Td1—g1 Te8—e7
34. Lc1—e3 Lc8—d7
35. c3—c4 Te7—f7
36. Sh4—f3 c7—c6

Damit erleichtert Schwarz dem Gegner den Gewinn, indem er den ganzen Damenflügel lockert. Es dauert nicht lange, und der Bauer d6 fällt.

37. Le3—d4 Ta8—e8
38. Ld4—c3 Te8—e7
39. Df2—g3 b7—b5
40. b2—b3 b5 × c4
41. b3 × c4 c6 × d5
42. c4 × d5 Df8—e8

Um vielleicht auf e4 die Qualität zu opfern.

43. Tg1—e1 Ld7—b5
44. Sf3—d4 Lb5—d7
45. f4—f5 ....

Entscheidend! Erstens wird der Springer auf e6 festgesetzt und sodann ist der d-Bauer nicht zu decken, da auf Db8 Tb1 *nebst* Lb4 folgt.

45. .... De8—c8
46. Lc3—b4 Te7—e8
47. Lb4 × d6 Dc8—c3
48. Sd4—e6 Sg8—e7
49. Tg2—c2 ....

Sg7: geht nicht sofort an wegen Tg8. Der Textzug aber führt vom direkten Wege abseits. Der An-

griff auf den Königsflügel mußte jetzt durchdringen und zunächst mit Lf4 weiter geführt werden. Ging ein Springer nach g8, so konnte der Bauer g7 geschlagen werden. In jedem Falle hätte der Angriff schnell reüssiert.

49.	....	Dc3—a5
50.	Te1—g1	g7—g5
51.	Dg3—e1	....

Ein starkes Stück! Anstatt auf direktes Matt zu spielen, die Damen zu tauschen und ins Endspiel einzulenken! Mit h3—h4 war die schwarze Stellung sofort zu durchbrechen.

51.	....	Da5 × e1
52.	Tg1 × e1	Se7—c8
53.	Ld6—c5	a6—a5
54.	Te1—b1	Sh6—g8
55.	Tc2—g2	Ld7—a4
56.	Ld3—b5	La4 × b5
57.	Tb1 × b5	a5—a4
58.	Tb5—a5	Tf7—d7
59.	Se6 × g5	Sc8—d6
60.	Lc5 × d6	f6 × g5
61.	Ld6—a3	h7—h6
62.	Ta5 × a4	....

Grausam gespielt! Der Gnadenstoß war e4—e5.

62.	....	Sg8—e7
63.	h3—h4	Te8—g8
64.	h4 × g5	Tg8 × g5
65.	Tg2 × g5	h6 × g5
66.	La3—b2†	Kh8—h7
67.	Lb2—f6	Se7—d5
68.	e4 × d5	Td7 × d5
69.	Ta4—a7†	Kh7—h6
70.	Lf6—g7†	Kh6—h5
72.	f5—f6	

und Weiß gewann.

Sechzehnte Runde.

Gespielt am 6. Juni.

Die erste Runde des letzten Turnus verringerte die so schon nicht sehr erhebliche Distanz zwischen den ersten Konkurrenten noch mehr. Schlechter gewann ein von ihm mit Lc5 abgelehntes Königsgambit gegen Tschigorin in gutem Stile, und Janowski besiegte in einem Vierspringerspiel, Variante Stumpfsinn, wie man sie nennen könnte, sehr schnell und hübsch seinen Gegner Burn. Dr. Tarrasch aber konnte gegen Marshall in einer mit e2—e4, d7—d5 eröffneten Partie, obwohl er die erheblich bessere Eröffnung und zum Schluß einen Bauern mehr hatte, nur Remis erzielen, und so war der Stand nach dieser Runde: Dr. Tarrasch $10^1/_2$, Janowski und Schlechter 10, Marshall $7^1/_2$.

Partie Nr. 46.

	Tschigorin.	Schlechter.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	Lf8—c5

Für die stärkste Entgegnung, die den Gambitzug widerlegt, halte ich d7—d5, trotz aller Versuche nordischer Schachfreunde, die Ver-

teidigung des Falkbeergambits, das sich nach e4×d5, e5—e4 ergibt, zu verstärken.

3.	Sg1—f3	d7—d6
4.	Lf1—c4	Sg8—f6
5.	d2—d3	Sb8—c6
6.	Sb1—c3	Lc8—g4
7.	h2—h3	Lg4—e6

Nach Lf3:, Df3:, Sd4, Dg3 erhält Weiß bekanntlich für die Qualität einen starken Angriff, der bei korrektem Gegenspiel nach den Untersuchungen von Dr. Schmid zum Remis führt. Der Textzug wurde zuerst in der Partie Teichmann—Tarrasch (Leipzig 1894) angewendet.

8.	Lc4—b5	a7—a6

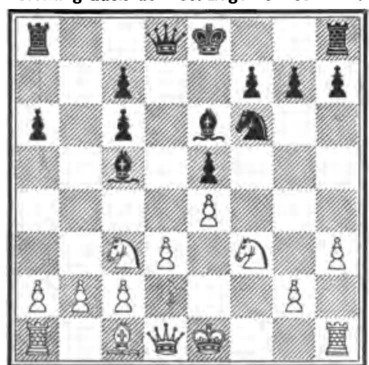
Durchaus notwendig, denn es droht f4—f5.

9.	Lb5×c6†	b7×c6
10.	f4×e5	....

Wenn jetzt f4—f5 geschieht, so geht der Läufer nach c8 zurück und dann folgt sehr bald der Gegenangriff mit d7—d5.

10.	....	d6×e5

Stellung nach dem 10. Zuge von Schwarz.



Soweit ist die Partie identisch mit der zitierten Partie. Schwarz hat die schnellere und bessere Entwicklung, zwei Läufer, offene Angriffslinien und ein freies Spiel. Zum bescheidenen Trost dafür erfreut sich der Weiße einer kompakteren Bauernstellung. Nach meiner Anschauung ist Schwarz erheblich im Vorteil, aber Steinitz hätte sicher das weiße Spiel vorgezogen.

11.	Lc1—g5	Dd8—d6
12.	Dd1—d2	....

Der Abtausch auf f6 wäre für Schwarz günstig.

12.	....	Ta8—b8
13.	Sc3—d1	Sf6—d7
14.	Lg5—e3	0—0
15.	0—0	f7—f6

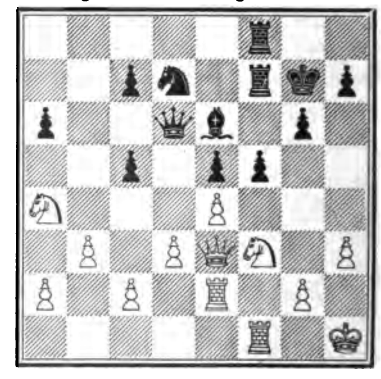
In der zitierten Partie geschah f7—f5, was einen viel stärkeren Angriff ergab.

16.	b2—b3	Tf8—f7
17.	Dd2—f2	Lc5—b6
18.	Sd1—b2	Tb8—f8
19.	Sb2—a4	Lb6×e3
20.	Df2×e3	c6—c5

Schwarz steht ganz gut, aber er hat vorläufig immer noch keinen Angriff.

21.	Ta1—e1	g7—g6
22.	Te1—e2	Kg8—g7
23.	Kg1—h1	f6—f5

Stellung nach dem 23. Zuge von Schwarz.



Endlich! Die einzige Möglichkeit, zum Angriff zu gelangen. Aber jetzt ist es schon zu spät dazu, da Weiß bereits vollständig entwickelt ist.

24. Sf3—g5? ....

Selbstverständlich durfte Weiß den f-Bauern niemals bis nach f4 lassen, da Schwarz dann auf der Königsseite ein Bauernübergewicht hat, das ihm einen unwiderstehlichen Angriff sichert. Weiß mußte den f-Bauern schlagen, nach Tf5: die Türme auf der f-Linie verdoppeln und mit Sc3 und Sd2 auf den Punkt e4 spielen, womit er ein ganz gutes Spiel erlangt hätte.

24. .... f5—f4
25. De3—d2 Tf7—f6
26. Dd2—c3 ....

Weiß sollte lieber seinen deplacierten Springer wieder ins Spiel bringen, aber seine Stellung ist meiner Ansicht nach jetzt überhaupt unhaltbar.

26. .... h7—h6

Es konnte auch sehr gut zuvor Lg8 geschehen.

27. Sg5×e6† Tf6×e6
28. Te2—f2 g6—g5
29. Dc3—a1 Te6—f6
30. Da1—d1 Kg7—g6
31. Sa4—b2 h6—h5
32. Dd1—f3 Dd6—e6
33. Tf2—d2 g5—g4
34. Df3—f2 Kg6—g7

Bis hierher hat sich der Angriff fast von selbst gespielt, jetzt aber darf Schwarz nicht die nächstliegenden Züge machen; wenn er mit g4×h3 den Bauern nehmen will, würde er auf Selbstmatt spielen: Df3, h3×g2†, Tg2+, Kh6, Tfg1 mit der Drohung, auf h5 die Dame zu opfern.

35. Df2—h4 ....

Hier droht der Dame die Absperrung, wie sich bald zeigt, aber was tun!

35. .... Tf6—g6
36. Sb2—a4 ....

Auf Dh5: geht die Dame durch Th8, Df5, De7 nebst Tg5 verloren.

36. .... De6—d6
37. Sa4—c3 Sd7—f6
38. Td2—f2 ....

Weiß mußte jetzt doch wenigstens seine Dame zurückziehen.

38. .... g4—g3
39. Tf2—d2 Tf8—h8
40. Sc3—d5 Sf6×d5
41. e4×d5 Tg6—g4

Dieses Opfer der Türme gegen die Dame führt zu schnellem Schluß.

42. h3×g4 h5×g4
43. Dh4×h8† Kg7×h8
44. Kh1—g1 Dd6—h6
45. Tf1—e1 f4—f3

Aufgegeben.

Partie Nr. 47.

Janowski. Burn.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Sb1—c3 Sg8—f6
4. Lf1—b5 Lf8—b4
5. 0—0 0—0
6. d2—d3 d7—d6
7. Sc3—e2 ....

Das Vierspringerspiel ist eine ganz lebhafte und interessante Eröffnung, nur die von Janowski

in diesem Turnier mehrfach gespielte Fortsetzung Se2 ergibt — bei einigermaßen korrektem Gegenspiel — ein stumpfsinniges, totes Remisspiel.

7. .... Sc6—e7

Schwarz muß dem Gegner alle Züge nachmachen; es gibt nichts Besseres.

8. Se2—g3 c7—c6
9. Lb5—a4 Se7—g6
10. d3—d4 e5×d4

Schwarz darf hier das Zentrum aufgeben, da er mit seinem nächsten Zuge auch das weiße Zentrum auflöst.

11. Sf3×d4 d6—d5
12. e4×d5 Sf6×d5
13. c2—c3 Lb4—c5
14. La4—c2 ....

Weiß hat mit der Eröffnung nur den Verlust des Anzuges erreicht, denn das Spiel steht symmetrisch — bis auf die ziemlich gleichwertig postierten Läufer c2 und c5 —, Schwarz aber ist am Zuge. Der Tempoverlust des Weißen rührt von der dreifachen Bewegung des Königsläufers her, während Schwarz den seinigen nur zweimal gezogen hat. Wie Burn sein gutstehendes Spiel in nicht mehr als sechs Zügen zu einem vollständigen Debacle führt, das ist eine Kunst, von der wohl jeder profitieren kann.

14. .... Lc5×d4?

Der erste, aber noch nicht entscheidende Fehler. Schwarz tauscht seine stärkere gegen eine schwächere Figur ab und entwickelt dabei noch den Gegner.

15. Dd1×d4 Sd5—f4

Gegen die Drohung Sh5 mußte etwas geschehen. Aber der Springer steht auf f4 gar nicht einmal gut. Überhaupt ist es nicht günstig, wenn beide Springer von beiden Läufern angegriffen sind, denn dann hat der Besitzer der Läufer immer die Wahl, im entscheidenden Moment den einen Springer zu schlagen und damit den andern zu deplacieren. Viel besser als der Springerzug war Db6.

16. Tf1—d1! Dd8—c7

Am besten und natürlichsten war der Damentausch nebst Sd5 (auf Td4:); dann hätte Schwarz trotz der feindlichen Läufer immer noch Aussicht, die Spiele auszugleichen.

17. Td1—e1! ....

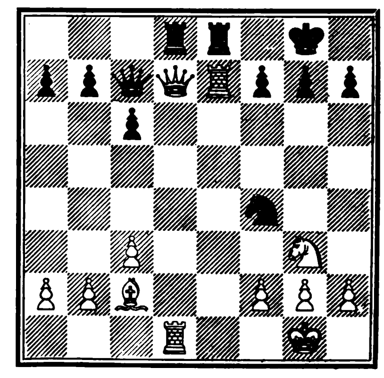
Wieder sehr gut gespielt und gegen den natürlichsten Entwicklungszug Le6 gerichtet. Darauf konnte nämlich Lg6:, Sg6:?, Sh5, f6, Te6: geschehen.

17. .... Lc8—d7?

Der letzte und entscheidende Fehler. Es mußte dennoch Le6 geschehen und nach Lg6: der f-Bauer schlagen.

18. Lc1×f4! Sg6×f4

Schlußstellung der Partie.



19.	Te1—e7	Ta8—d8

Sd5 hilft nichts wegen Sh5.

20.	Ta1—d1	Tf8—e8
21.	Dd4×d7!!	Aufgegeben.

(S. Diagramm).

Ein sehr pikanter Schluß.

Partie Nr. 48.

Dr. Tarrasch. — Marshall.

1.	e2—e4	d7—d5
2.	e4×d5	Sg8—f6
3.	d2—d4	Sf6×d5

Lange nicht so gut wie Dd5:, denn Schwarz verliert jetzt zwei Tempi (die Züge Sd5: und Sf6), während er mit Dd5: ein Tempo gewinnt, das er nach Sc3 mit Da5 zurückgibt.

4.	c2—c4	Sd5—f6
5.	Sg1—f3	e7—e6

Schwarz muß seinen Damenläufer einschließen, denn Lg4 oder Lf5 wäre wegen Db3 nicht günstig für ihn.

6.	Sb1—c3	b7—b6
7.	Lc1—e3	Lf8—e7
8.	Lf1—e2	Lc8—b7
9.	0—0	Sb8—d7
10.	Dd1—c2	0—0
11.	Ta1—d1	Dd8—c8

Weiß hat durch einfache Entwicklungszüge das erheblich bessere Spiel erlangt, aber nun ist es sehr schwer für ihn, seine Stellung auszunützen, da Angriffspunkte fehlen.

12.	Le3—g5	Tf8—e8
13.	h2—h3	Le7—b4
14.	Dc2—b3	Lb4×c3
15.	b2×c3	e6—e5?

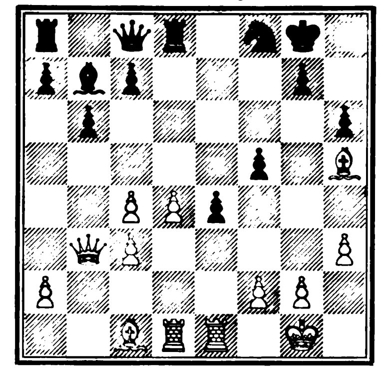
Ein Fehler, den Weiß unbenützt läßt; mit Lf6:, g7×f6 (oder Sf6:, Se5:) Sh4, e5×d4, Lg4 gelangte Weiß zur Besetzung des Punktes f5 und damit in entscheidenden Vorteil.

16.	Tf1—e1	e5—e4
17.	Sf3—h2	h7—h6
18.	Lg5—c1	Sd7—f8
19.	Sh2—g4	....

Hiermit provoziert Weiß einen für beide Teile gefährlichen Angriff.

19.	....	Sf6×g4
20.	Le2×g4	f7—f5
21.	Lg4—h5	Te8—d8

Stellung nach dem 21. Zuge von Schwarz.



22.	Lc1—f4	....

Beginn eines komplizierten Räumungsmanövers, welches schließlich die Dame zur Verteidigung nach h5 bringt und einen Angriff auf der a-Linie einleitet. Der Läufer muß zunächst dem Turm Platz machen, der Turm der Dame, und endlich der andere Läufer der Dame.

22.	....	Dc8—d7

Die schwarze Dame strebt nach h4.

23.	Td1—a1	Dd7—e7
24.	Db3—d1	Sf8—e6
25.	Lf4—c1	....

Der Läufer darf nicht nach e5

wegen Dg5 nebst g7—g6 und später f5—f4.

25. .... Kg8—h7

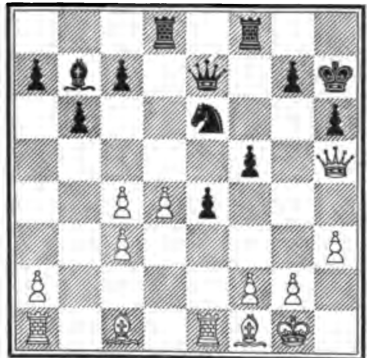
Um Lg6 zu verhindern.

26. Lh5—e2 Td8—f8
27. Le2—f1 ....

Alle weißen Figuren stehen jetzt auf der ersten Reihe, beinahe wie zu einer neuen Partie aufgestellt.

27. .... Ta8—d8
28. Dd1—h5 ....

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



Nach Vollendung seines interessanten und originellen Manövers steht Weiß auf dem Königsflügel zur Verteidigung und auf dem Damenflügel zum Angriff gerüstet.

28. .... De7—f6
29. a2—a4 g7—g5

Besser wäre zunächst a7—a5.

30. a4—a5 g5—g4

Auf Sf4, Lf4:, g5×f4 kommt Weiß mit a5×b6, a7×b6, Ta7 zuerst zum Angriff, während der weiße Königsflügel durch den Läufer genügend verteidigt ist.

31. h3×g4 f5×g4
32. Lc1—e3 Se6—f4
33. Dh5×g4 Sf4—d3
34. Lf1×d3 ....

Weiß hat nichts Besseres, der Springer steht zu gut und muß getauscht werden, wenn auch die ungleichen Läufer dem Schwarzen Remischancen eröffnen. Auf Te2 würde Tg8, Dh5, Lc8 nebst Lg4 und Lf3 zu starkem Angriff führen.

34. .... e4×d3
35. d4—d5 ....

Es drohte Tg8. Nun droht Weiß seinerseits mit Ld4 einen Angriff.

35. .... Lb7—c8!
36. Dg4—e4† ....

Dg3 war schlechter. Schwarz konnte darauf vielleicht unter Bauernopfer mit Tg8, Dc7+, Td7, Df4, Dg6 fortfahren und auf der g-Linie zum Angriff gelangen, oder statt dessen auch Dc3: spielen und nach Dc7+, Td7 die Bauern c4 und d5 erobern.

36. .... Lc8—f5
37. De4—f4 Td8—d7
38. a5×b6 a7×b6
39. Le3—d4 ....

Der Zug führt zwar zum Damentausch, aber andere Züge sind auch nicht besser.

39. .... Df6—g5
40. Df4×g5 h6×g5
41. Te1—e5 Kh7—g6
42. f2—f3 g5—g4
43. f3—f4 ....

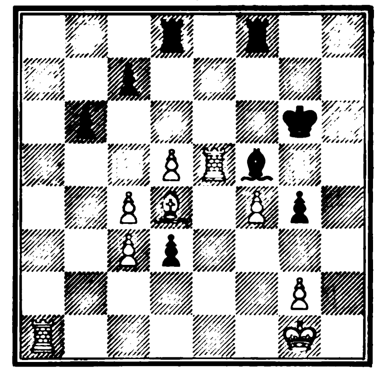
Damit gibt Weiß den größten Teil der ihm noch gebliebenen Gewinnchancen aus der Hand. Es sollte Kf2 geschehen; Schwarz durfte darauf nicht g4×f3, g2×f3, Lg4 spielen, da er durch die hübsche Fortsetzung Tg1, Tf3+, Ke1, Tf4, Le3, Tc4:, Ld4 den Läufer verloren hätte. Auf jeden Fall würde

der Bauer viel besser auf f3 als auf f4 stehen, und außerdem mußte der König schleunigst in die Nähe des gefährlichen Freibauern gebracht werden.

43. .... Td7 – d8

Als Remis abgebrochen. Weiß konnte jedoch immer noch mit Te7 auf Gewinn zu spielen versuchen; das Schach auf g7 durfte sich Schwarz nicht geben lassen, z. B. Te7, Ta8, Tg7†, Kh6, Td1, Ta2, Kh2 nebst Th1 und ‡. Also mußte auf Te7 Tf7 geschehen (oder allenfalls Td7 mit ähnlicher Fortsetzung), worauf Tf7:, Kf7:, Kf2 und nach Te8 Le5 folgte. Schwarz hatte dann keine offene Linie für seinen Turm und sein Freibauer war durch den König genügend bewacht, während Weiß mit Ta7 usw. operieren konnte.

Schlußstellung der Partie.



Siebzehnte Runde.

Gespielt am 7. Juni.

In dieser Runde gelangte wieder Janowski an die Spitze, indem seine Konkurrenten verloren, während er gewann. In einem Damengambit war er in der Eröffnung im Nachteil, da sein Gegner Tschigorin durch feines Spiel einen Bauern eroberte, ohne daß Janowski durch Angriffschancen entschädigt worden wäre. Zwar war er bestrebt, einen Rochadeangriff einzuleiten, aber dieser war keineswegs sehr aussichtsvoll, und schon schickte sich Tschigorin an, auf dem Damenflügel zum Gegenangriff überzugehen, da überschritt er die Bedenkzeit und mußte die Partie aufgeben. — Währenddessen gewann Marshall in einem von Anfang bis zu Ende von ihm hochfein geführten Damengambit gegen Schlechter, und Dr. Tarrasch mußte in einer spanischen Partie, in der er eine als minderwertig bekannte Verteidigung gewählt hatte, sehr bald gegen Burn die Waffen strecken. — Stand nach der siebzehnten Runde: Janowski 11, Dr. Tarrasch 10½, Schlechter 10, Marshall 8½.

Partie Nr. 49.

Janowski. Tschigorin.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	Sg1—f3	e7—e6
3.	c2—c4	c7—c6

Bekanntlich eine ungünstige Verteidigung.

4.	Sb1—c3	Sb8—d7
5.	Lc1—f4	....

Statt dessen gibt e2—e4 ein viel stärkeres Spiel.

5.	....	Sg8—f6
6.	e2—e3	Lf8—e7
7.	Lf1—d3	d5×c4

Mit diesem Zuge eröffnet Schwarz einen Angriff auf den Punkt c3, dem mit Umsicht begegnet werden muß.

8.	Ld3×c4	Sf6—d5
9.	Lf4—g3	Dd8—a5
10.	Dd1—c2?	....

Mit Tc1 war der Punkt c3 bequem zu verteidigen, z. B. Sc3:, bc, Sb6, Lb3, Sd5, Dd3, denn nun würde Sc3:, Tc3:, Lb4 an Kd2 scheitern. Außer dem Turmzug konnte auch Dd3 oder Db3 ohne Nachteil geschehen, nur gerade auf die c-Linie durfte die Dame nicht gehen, da dann später Sc3:, Dc3:, Lb4 mit Damengewinn droht.

10.	....	Sd7—b6
11.	Lc4—b3	Sd5×c3
12.	b2×c3	Sb6—d5
13.	0—0	Da5×c3
14.	Dc2—e2	....

Weiß hat für den verlorenen Bauern in seiner besseren Entwicklung keinen genügenden Ersatz. Im folgenden bemüht er sich ohne sonderlichen Erfolg, Angriff zu erlangen.

14.	....	Dc3—a5
15.	Sf3—e5	Sd5—f6
16.	Ta1—c1	0—0
17.	f2—f4	Lc8—d7
18.	Lg3—h4	Da5—d8
19.	Tf1—f3	Sf6—e8
20.	Lh4—f2	g7—g6
21.	Tf3—h3	Le7—f6
22.	g2—g4	Lf6—g7
23.	De2—f3	Dd8—e7
24.	Lf2—h4	Lg7—f6

Besser war Sf6; Schwarz fürchtete vielleicht die durch Abtausch auf f6 und d7 sich ergebenden ungleichen Läufer. Aber durch den Abtausch des Läufers wird seine Königsstellung geschwächt.

25.	Lh4×f6	Se8×f6
26.	g4—g5	Sf6—e8
27.	Df3—g4	Se8—g7

Schwarz mußte sich darauf einrichten, den Angriff Dh4 mit h7—h5 abzuwehren. Aber gerade der Springerzug verhindert diese Verteidigung, da nach g5×h6 Springer und Läufer von Schwarz angegriffen sind. Es mußte Td8 nebst Lc8 geschehen.

28.	Tc1—c2	....

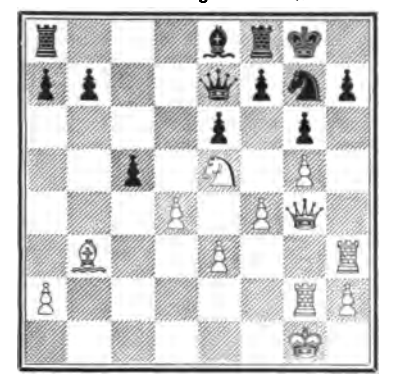
Es ist schwer verständlich, warum Weiß nicht seinen Angriff mit Dh4 fortsetzt. Auf Sh5 konnte Ld1 oder Sd7: nebst Ld1 mit Rückgewinn des Bauern und gutem Angriff geschehen.

28.	....	Ld7—e8
29.	Tc2—g2	c6—c5

Schwarz ist eben im Begriff, zum Gegenangriff auf den Damenflügel zu gelangen, da überschreitet er die Bedenkzeit und muß die Partie aufgeben. Spätere Analysen

der Schlußstellung ergaben für Schwarz mindestens Remis.

Schlußstellung der Partie.



Partie Nr. 50.

Marshall. Schlechter.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Sb1—c3	c7—c5

Diese von mir empfohlene Verteidigung stellt sich jetzt mehr und mehr als die korrekteste heraus; der Versuch, sie durch die folgende Angriffsweise zu widerlegen, schlägt zuungunsten von Weiß aus.

4.	c4 × d5	e6 × d5
5.	Sg1—f3	Sb8—c6
6.	Lc1—g5	Lf8—e7

Ich möchte auch auf den Zug Da5 nebst c5—c4 auf e2—e3 hinweisen.

7. Lg5 × e7 ....

Durch diesen Tausch, der den Schwarzen entwickelt, schenkt Weiß dem Gegner ein Tempo und damit den Vorteil des Anzuges. Zugegeben muß allerdings werden, daß der Springer auf e7 bei weitem nicht so gut steht wie auf f6.

7.	....	Sg8 × e7
8.	e2—e3	....

Auf d4 × c5 folgt, wie bereits bemerkt, am besten d5—d4 zum Vorteil von Schwarz.

8. .... 0—0

Dies ist jetzt nicht das beste; Schwarz sollte seinen Angriff — denn er hat bereits den Angriff — mit c5 × d4 und Db6 fortsetzen. Der Textzug führt nur zum Ausgleich, da Schwarz zwei Züge machen muß, um den Bauern zurückzugewinnen.

9.	d4 × c5	Dd8—a5
10.	Lf1—d3	Da5 × c5
11.	0—0	Lc8—e6
12.	Ta1—c1	....

Dieselbe Stellung ergab sich in der 15. Matchpartie Marshall—Tarrasch, wo jetzt Sg5 nebst Dh5 geschah, was erheblich schlechter ist als der Textzug.

12. .... Dc5—b6

Unnötig und, wie man sieht, zu weiterem Herumziehen mit der Dame führend. Die Dame brauchte jetzt gar nicht zu ziehen, da kein gefährlicher Springerabzug drohte; auf einen solchen aber sollte sie sofort nach d6 bzw. bei Sb5 nach b6 gehen. Also: Tac8, Sa4, Dd6, und nun wäre Sc5 schlecht wegen Sb4, Sb7:?, Db6. Auf jeden Fall hätte Schwarz nach Tc8 statt des Textzuges ein durchaus befriedigendes Spiel. An dem isolierten Damenbauern geht die schwarze Partie nicht zugrunde, sondern nur an den Tempoverlusten, während deren sich das weiße Spiel sehr schön entwickelt.

13. Sc3—a4 Db6—b4
14. h2—h3 ....

Um Dg4 zu verhindern.

14. .... h7—h6

Auch dieses Tempo konnte Schwarz besser anwenden. Der Angriff Sg5 war nicht zu fürchten, Weiß hätte ihn ja schon vor ein paar Zügen machen können.

15. a2—a3 Db4—d6

Man sieht, daß Schwarz mit der Dame mehrere Züge verloren hat. Überhaupt hat er von fünfzehn Zügen nicht weniger als fünf mit der Dame gemacht, was in der Eröffnung kein richtiges Verhältnis ist. Das Ideal ist, daß die Dame bis zur Krisis der Partie überhaupt nur einen einzigen Zug macht. Die Überlegenheit einer Stellung basiert niemals auf der Stellung der Dame, sondern immer auf der der anderen Steine.

16. Sa4—c5 Ta8—b8

Schon keine schöne Deckung des b-Bauern. Schwarz fängt eben schon an, in Nachteil zu geraten. Der Springer steht auf c5 sehr stark; aber auf b7—b6 würde er nach b3 und d4 gehen und Weiß wegen der Möglichkeit von La6 die c-Linie beherrschen.

17. Dd1—e2 Le6—f5

Wieder nicht gut; der Läufer muß durchaus zur Deckung des isolierten Bauern, der sonst schwach wird, auf e6 bleiben.

18. Ld3×f5 Se7×f5
19. Tf1—d1 ....

Nun ist das weiße Spiel vortrefflich entwickelt und der isolierte Bauer, wie immer bei besserer Entwicklung des Gegners, ein Angriffsobjekt, während er sonst ein Angriffsmoment ist.

19. .... Sf5—e7
20. e3—e4 b7—b6?

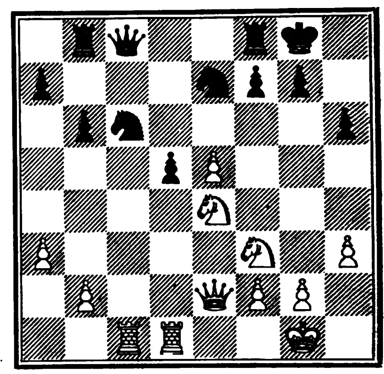
Der entscheidende Fehler, da jetzt durch e4—e5 die Dame wegen der Drohung Sd7 nach d8 zurückgeworfen wird. Viel besser war Tfd8, wonach e4—e5 mit Dg6 beantwortet worden wäre.

21. e4—e5 Dd6—d8

Se5: wäre fehlerhaft wegen De5:, De5:, Se5:, b6×c5, Sd7 mit Gewinn der Qualität. Wieder die unglückliche Stellung des Turmes auf b8!

22. Sc5—e4! Dd8—c8

Stellung nach dem 22. Zuge von Schwarz.



Bei anderen Zügen ist Sd6 oder Sc3 sehr stark. Schwarz hat überhaupt nur zwei Figuren im Spiel und kann deshalb gegen die vereinigten Streitkräfte des Weißen nicht aufkommen.

23. Se4—f6† ....

Ein überraschendes und sehr schönes Opfer!

23. .... g7×f6
24. e5×f6 Se7—g6

Auf De6 folgt Damentausch

nebst f6×e7 und Te1 oder Tc7 mit weit überlegenem Spiel für Weiß.

25. De2—d2 ....

Mit Db5 konnte Weiß bereits den Springer mit Vorteil zurückgewinnen. Aber Marshalls Fortsetzung ist viel eleganter und führt zum Mattangriff.

25. .... Dc8—f5

Auf Kh7 folgt Sd4.

26. Dd2×h6 ....

Viel stärker als Tc6:, Sf4.

26. .... Df5×f6
27. Tc1×c6! Df6×b2

Auf Dc6: führt Sg5 zum Matt.

28. Td1—d4! ....

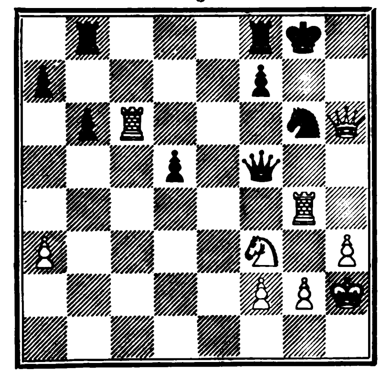
Sperrt die Dame ab und droht eine Katastrophe.

28. .... Db2—b1†
29. Kg1—h2 Db1—f5

Um sich gegen Sg5 mit De5† und Dg7 zu verteidigen.

30. Td4—g4 Aufgegeben.

Schlußstellung der Partie.



Schlechter gibt die Partie viel zu früh auf. Die drohende Katastrophe auf g6 war mit Tbc8 zu vermeiden, denn wenn Weiß zweimal auf g6 schlägt und den König durch Sg5† nach e8 treibt, so kommt er schließlich über d8 und c7 nach b8 in Sicherheit. Verloren war die Partie allerdings auch nach Tbc8, nämlich mit Tcg6+, fg, Th4, Tfd8, Dh8†, Kf7, Th7†, Ke6, Sd4†; aber das mußte man sich doch erst zeigen lassen! — Marshall hat die Partie ausgezeichnet gespielt; man erkennt Laskers Gegner gar nicht wieder!

Partie Nr. 51.

Burn. Dr. Tarrasch.

1. e2—e4 e7—e5
2. Sg1—f3 Sb8—c6
3. Lf1—b5 a7—a6
4. Lb5—a4 Sg8—f6
5. 0—0 Sf6×e4

Diese Verteidigung muß wohl doch endlich aufgegeben werden; es ist alles vergeblich, sie zu stützen, der Schwarze laboriert an zu vielen großen Schwächen, und das in einer offenen Partie. Da ist denn doch die geschlossene Verteidigung mit Le7 und d7—d6 vorzuziehen.

6. d2—d4 b7—b5
7. La4—b3 d7—d5
8. a2—a4 ....

Dieser Zug ist von größter Wichtigkeit, denn er verschafft dem Weißen zu seinen anderen Vorteilen noch den einer offenen Turmlinie. Der Zug muß aber jetzt, in diesem Moment, vor d4×e5 geschehen, denn zieht man erst d4×e5, so kann sich Schwarz gegen a2—a4 mit b5—b4 nebst Sc5 oder auch sofort mit Sc5 verteidigen.

8. .... Ta8—b8

Auf b5—b4 folgt a4—a5 zum Vorteil von Weiß, z. B. Sd4:, Sd4:, e5×d4, Te1 usw.

9.	a4×b5	a6×b5
10.	d4×e5	Lc8—e6
11.	c2—c3	Lf8—c5
12.	Dd1—d3	....

Dieser Zug, der aus einer Korrespondenzpartie stammt, ist durchaus keine Verbesserung gegen die bisherige Fortsetzung, die auch keiner Verbesserung bedarf, denn nach Sd2, 0—0, Lc2, f7—f5, Sb3, Lb6, Sfd4, Sd4:, Sd4:, Ld4:, cd, f5—f4, f2-f3, Sg3 steht Schwarz sehr schlecht, wenn Weiß einfach Te1 zieht und den Springer in seiner schlechten Stellung beläßt. Der rückständige c-Bauer und der starke Freibauer sowie die offene a-Linie, das sind die Hauptnach- und -vorteile der Stellungen, an denen Schwarz schließlich immer zugrunde geht. Ähnlich kommt es auch in dieser Partie, aber der Zug Dd3 ist daran nicht schuld.

12.	....	Lc5—b6

Die Rochade wäre nicht günstig, denn auf Sbd2 müßte Schwarz abtauschen, da auf f7—f5 die interessante Fortsetzung ef, Sf6:, Sg5, Dd7?, Se6:, De6:, Se4! zum Vorteil von Weiß folgt. Der Textzug droht Abtausch durch Sc5.

13.	Lb3—c2	0—0
14.	Lc1—f4	Le6—f5
15.	Dd3—e2	Tf8—e8
16.	Lc2—d3	....

Sbd2 wäre fehlerhaft wegen Sc3: nebst Lc2:.

16.	....	Se4—d6
17.	Ld3×f5	Sd6×f5
18.	De2—d3	Dd8—d7

Man sieht, daß Schwarz ein viel besseres Spiel erlangt hat als bei der älteren, oben angegebenen Fortsetzung, aber es fehlt noch manches zu völligem Ausgleich. Der Bauer e5 ist sehr stark und droht, wenn erst der weiße Damenspringer auf d4 in Aktion getreten ist, durch den vorrückenden f-Bauern unterstützt, einen Königsangriff einzuleiten. Dies liegt noch in weiter Ferne, ist aber noch eher auszuführen, als der Zug, auf dem die ganze Gegenchance des Schwarzen beruht, c7—c5.

19.	Sb1—d2	Sf5—e7
20.	Tf1—e1	Se7—g6
21.	Lf4—g3	Sc6—a5

Der Springer droht nach c4 zu gehen, was aber vom Gegner leicht verhindert wird. Aber auch, wenn der Springer nach e7 oder d8 ging, hatte Weiß das überlegene Spiel, denn der so notwendige Zug c7—c5 geht wegen des Qualitätsverlustes durch e5—e6 nicht an.

22.	b2—b3	b5—b4?

Hierauf geht die Partie sofort verloren, auf Sb7, b3—b4 erst später.

23.	c3—c4!	....

Entscheidend! Es droht c4—c5 mit Figurgewinn, und außerdem ist der d-Bauer angegriffen, der wegen e5—e6 nicht durch den c-Bauern verteidigt werden kann.

23.	....	Sa5—b7
24.	c4×d5	Te8—d8
25.	d5—d6	Lb6—c5

Der Bauer darf nicht geschlagen werden, z. B. cd, ed, Sd6:, Ld6:, Dd6:, Te8† und gewinnt.

26.	Sd2—c4	c7×d6

27.	e5×d6	Dd7—c6	29.	Sf3—e5	Sg6×e5
28.	Ta1—d1	Td8—d7?	30.	Sc4×e5	Aufgegeben.

Achtzehnte Runde.

Gespielt am 8. Juni.

Wie die fünfzehnte Runde die Entscheidung zwischen Dr. Tarrasch und Schlechter gebracht hatte, so brachte diese Runde die Entscheidung zwischen Dr. Tarrasch und Janowski. In einer spanischen Partie geriet der erstere durch einen unüberlegten Zug etwas in Nachteil und hatte das beste Spiel aufzubieten, um den Nachteil nicht entscheidend werden zu lassen. Noch beim Übergang ins Endspiel, der schon im 19. Zuge erfolgte, hatte Janowski das etwas bessere Spiel, in dem Endspiel aber, das eine ganze Reihe höchst interessanter Phasen durchlief, verbesserte Tarrasch seine Stellung Zug um Zug, glich die Partie schließlich aus und kam endlich selbst nach und nach in Vorteil. Der schließliche, schwer erkämpfte Sieg brachte Dr. Tarrasch wieder an die Spitze und stellte ihm den ersten Preis in fast sichere Aussicht, zumal Schlechter in einem Damenbauernspiel gegen Burn nur Remis erzielte. — Tschigorin überschritt in einer schottischen Partie gegen Marshall wiederum die Zeit, allerdings in einer für ihn schon sehr prekären Stellung. — Stand nach der drittletzten Runde: Dr. Tarrasch $11^1/_2$, Janowski 11, Schlechter $10^1/_2$, Marshall $9^1/_2$.

Partie Nr. 52.

	Dr. Tarrasch.	Janowski.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	Sb1—c3	Sg8—f6
4.	Lf1—b5	Lf8—e7
5.	0—0	d7—d6
6.	d2—d4	Sf6—d7

Das Vierspringerspiel ist durch den vierten und sechsten Zug von Schwarz in eine spanische Partie mit Tschigorins Fortsetzung übergeleitet worden.

7.	Sc3—e2	0—0
8.	Se2—g3	....

Ein Flüchtigkeitsversehen, das dem Schwarzen sofort das bessere Spiel gibt. Es muß durchaus vorher c2—c3 geschehen, wie der Führer der Weißen selbst gegen Tschigorin schon im Match 1893 immer gezogen hat.

8.	....	Sc6×d4!

Die Idee von Tschigorins Verteidigung besteht darin, daß Schwarz den Punkt e5 behauptet und den Abtausch auf d4 vermeidet. Hier aber ist der Tausch

für Schwarz vorteilhaft, da er sich mit Lf6 günstig entwickelt.

9. Sf3×d4 e5×d4
10. Dd1×d4 Le7—f6
11. Dd4—d1 Tf8—e8

Auf den Bauern e4 ist's gemünzt! Er droht durch Lh4 und Sc5 (nach Verdrängung des Läufers) angegriffen zu werden. In Verbindung damit ist auch die Entwicklung des weißen Damenläufers für längere Zeit behindert. Denn wohin soll der Läufer, der doch schließlich nach c2—c3 entwickelt werden muß, gehen? Auf d2 oder f4 steht er ungünstig, und auf e3 wird er vis-à-vis dem Turm sehr schlecht stehen, falls f2—f3 zur Deckung des Königsbauern nötig werden sollte. Man sieht, daß Weiß mit einemmal in Schwierigkeiten geraten ist. Erkennt man dies recht frühzeitig, dann wird man eine derartige Partie halten können; denkt man aber im Gegenteil, daß man ganz gut steht, dann verliert man sicher.

12. c2—c3 a7—a6
13. Lb5—a4 ....

Auf Ld3 könnte Sc5 nebst Lh4 folgen.

13. .... b7—b5
14. La4—b3 ....

Bei Lc2 erlangt Schwarz mit Lb7 und Sc5 ein sehr gutes Spiel.

14. .... Lc8—b7
15. Lb3—d5! c7—c6
16. Ld5—b3 ....

So ist wenigstens die Linie des Läufers b7 gesperrt.

16. .... Sd7—c5
17. Lb3—c2 ....

Der Läufer hat fünf Züge hintereinander gemacht, aber das war durchaus notwendig. Schwarz hat die schnellere und bessere Entwicklung.

17. .... d6 - d5
18. e4×d5 Dd8×d5
19. Dd1×d5 ....

Weiß kann den Damentausch nicht gut vermeiden, denn seine Dame hat kein günstiges Feld.

19. .... c6×d5
20. Lc1—e3 Sc5—e6

Damit droht Schwarz d5—d4; sowie es ihm gelingt, nach cd, Sd4: den Weißen zum Abtausch eines Läufers zu veranlassen, wäre sein Vorteil erheblich vergrößert.

21. Sg3—f5 Ta8—d8
22. Ta1—d1 g7—g6
23. Sf5—d4 Se6×d4
24. c3×d4 ....

Sonst gelangt der schwarze Turm nach e2.

24. .... Td8—c8

Schwarz hat immer noch einen Vorteil, nämlich den Besitz der offenen c-Linie.

25. Lc2—d3 Te8—e6
26. Td1—c1 Te6—c6
27. Tc1×c6 Tc8×c6
28. Tf1—a1! ....

Um den König ins Spiel zu bringen, was sehr notwendig ist, da der schwarze Turm nach Lb7—c8—f5 nach c2 einzudringen droht; zugleich zur Einleitung des Gegenangriffs mit a2—a4. — Schwarz mußte jetzt — vor allem sich darüber klar werden, daß sein Vorteil sich verflüchtigt hat, dann hätte er natürlich den König ins Spiel gebracht und die Partie mit Leichtigkeit remis gemacht. Er leidet aber an einem psychologischen Nachbilde: weil er von An-

fang an im Vorteil war, denkt er, daß er immer noch im Vorteil sein müsse, und durch diese subjektive Beurteilung der Position, nicht durch einen einzelnen Zug, gerät er allmählich in Nachteil. Das folgende Endspiel ist ebenso interessant und lehrreich wie lang. Es lassen sich eine ganze Anzahl Phasen unterscheiden, die immer damit endigen, daß Weiß einen neuen Vorteil zu den bisher erlangten erringt, bis endlich die Summe der minutiösen Vorteile mit knapper Not* zum Gewinn ausreicht.

28. .... Lb7—c8
29. Kg1—f1 Lc8—f5
30. Kf1—e2! Lf5×d3†
31. Ke2×d3 ....

Erster Vorteil: der König im Spiel.

31. .... Tc6—c4

Schwarz ist bestrebt, seinen „Vorteil" weiter auszunützen und führt eine Schwächung des weißen Damenflügels herbei. Tatsächlich macht sich die Schwäche des Punktes c3 späterhin sehr unangenehm fühlbar.

32. b2—b3 Tc4—c6
33. a2—a4! ....

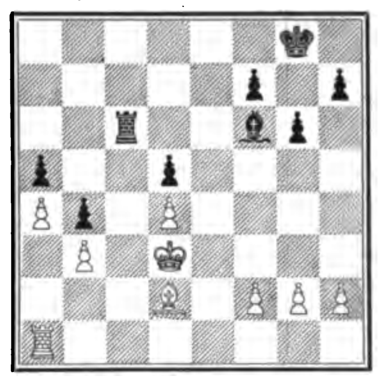
Droht nach dem Abtausch mit dem Turm einzudringen und die schwarzen Bauern von rückwärts anzugreifen; mit einemmal zeigt es sich, daß sie schwächer sind als die weißen.

33. .... b5—b4

Tb6 wäre schlecht, denn nach ab, Tb5:, Ta6:, Tb3+, Kc2 ist Turm und Läufer angegriffen. — Nun droht Tc3†.

34. Le3—d2 a6—a5

Stellung nach dem 34. Zuge von Schwarz.



Zweiter Vorteil: die Bauern sind auf schwarze Felder vorgelockt, so daß sie der Läufer immer angreifen kann. Nunmehr handelt es sich für Weiß darum, für den Turm eine offene Linie, die e- oder c-Linie, zu erlangen, und auf ihr ins feindliche Spiel einzudringen.

35. Ta1—e1 ....

Nach Tc1 und Turmtausch wäre die Partie remis, denn Schwarz verhindert Lc7 durch Ld8 und das Eindringen des Königs durch f7—f6.

35. .... Tc6—c8

Auf Kf8, Lh6†, Lg7, Lg7+, Kg7: folgt Te5 und Weiß gewinnt, wenn Schwarz den b-Bauern erobert, den d- und a-Bauern, wenn er den d-Bauern aber deckt, durch Te7 und Ta7 den a-Bauern.

36. g2—g4 ....

Droht mit g4—g5 den Läufer zu verdrängen und dann über e5 bzw. e7 einzudringen.

36. .... h7—h6

Auf g6—g5 folgt f2—f4 nebst Tf1, und Weiß dringt schließlich mit dem Turm über f5 ein; oder

g6—g5, f2—f4, gf, g4—g5, Lg5:, Te5 zum Vorteil von Weiß.

37. h2—h4! ....

Fortsetzung derselben Drohung. — Lh6: verbietet sich wegen Tc3†.

37. .... Lf6×h4
38. Te1—e5 Tc8—d8

Schlägt Schwarz den f-Bauern, so gewinnt Weiß mit Td5:, Ta8, Lh6: die geopferten Bauern zurück und hat einen entscheidenden Freibauern.

39. Ld2×h6 Kg8—h7

Auf Lf2: ständen dem Weißen jetzt zwei vorteilhafte Spielweisen zur Verfügung: I. Te7 nebst Ta7 bzw. Td7; II. Lg5, Td7, Te8† nebst Ta8. — An dieser Stelle kam auch Lf6 sehr stark in Betracht; darauf folgt Lg5, Lg5:, Tg5: zum Vorteil von Weiß, z. B. Kf8, Te5, Td6, g4—g5, Td7, f2—f4, Td6, Ke3, Td7, f4—f5, g6×f5, Tf5:, Td6, Kf4, Ke7, Ke5, Td8, Tf6 und gewinnt.

40. Lh6—d2 ....

Lg5 wäre jetzt wegen Lg5:, Tg5:, f7—f6 weniger gut.

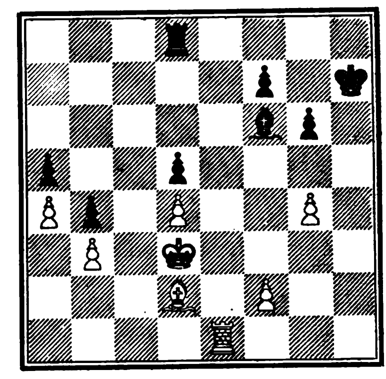
40. .... Lh4—f6

Lf2: wäre jetzt wegen Te7 nebst Ta7 ungünstig.

41. Te5—e1 ....

Endlich ist der dritte Vorteil erreicht: Weiß erlangt die c-Linie und dringt auf ihr in das schwarze Spiel ein, denn auf Tc8 folgt wieder g4—g5 nebst Te7 bzw. bei Ld8, Te5. Allein Schwarz schickt sich an, mit Turm und Läufer den d- und a-Bauern zu decken, so daß Weiß trotz aller errungenen Vorteile anscheinend nichts erreichen kann.

Stellung nach dem 41. Zuge von Weiß



41. .... Td8—d7
42. Te1—c1 Kh7—g7
43. Ld2—f4 Lf6—d8
44. Tc1—c6 ....

Schwarz steht furchtbar beengt und hat fast keine Züge; jetzt beginnt die vierte Phase des Endspiels: der Läufer muß nach b6 gebracht werden.

44. .... f7—f6
45. Lf4—d6 Kg7—f7
46. Ld6—c5 g6—g5
47. Kd3—d2 ....

Nicht sofort Lb6, da nach dem Läufertausch und Tc7 der Turm mit Schach nach c3 zu kommen droht.

47. .... Ld8—c7
48. Kd2—c2 ....

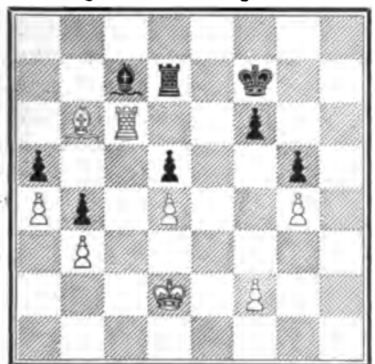
Es konnte jetzt sofort anstatt erst acht Züge später Lb6 geschehen; Weiß vergnügt sich noch ein bischen mit Lavieren.

48. .... Lc7—d8
49. Kc2—d3 Ld8—c7
50. Kd3—e2 Lc7—f4
51. Tc6—a6 ....

Bei Lb6 gewinnt Schwarz durch Te7†, Kd3, Te1, La5:, Td1† den d-Bauern.

51.	....	Lf4—c7
52.	Ke2—d3	Lc7—d8
53.	Ta6—c6	Ld8—c7
54.	Kd3—c2	Lc7—d8
55.	Kc2—d2	Ld8—c7
56.	Lc5—b6	....

Stellung nach dem 56. Zuge von Weiß.



56.	....	Lc7×b6
57.	Tc6×b6	Td7—c7
58.	Tb6—d6	....

Fünfte Phase: Eroberung eines Bauern und Turmendspiel. — Tb5 wäre weniger gut wegen Ke6, Ta5:, Tc3.

58.	....	Tc7—c3
59.	Td6×d5	Tc3×b3
60.	Td5×a5	Kf7—e6
61.	Ta5—f5	Tb3—a3
62.	a4—a5	Ke6—e7
63.	Kd2—c2	....

Der König muß nach b2 gebracht werden, damit der b-Bauer nicht gefährlich wird.

63.	....	Ke7—e6
64.	Tf5—b5	Ke6—d6
65.	Kc2—b2	Kd6—e6
66.	Tb5—b6†	....

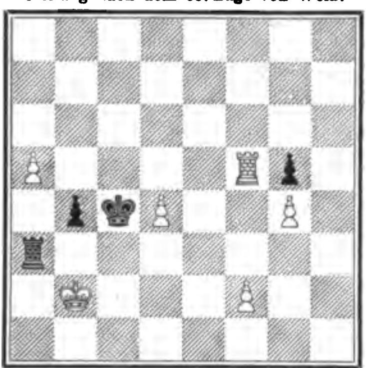
Der Tausch des b- und a-Bauern durch Tb4: würde wohl zum Remis führen, z. B. Tb4:, Ta5:, Tb6†, Kd5, Tf6:, Kd4:, Tf5, Tf5:.

66.	....	Ke6—d5
67.	Tb6×f6	Kd5—c4

Auf Kd4: ist der Gewinn leichter, da Weiß durch Tf5 nebst Tg5: sofort zwei verbundene Freibauern erhält.

68.	Tf6—f5	....

Stellung nach dem 68. Zuge von Weiß.



Auf den ebenfalls in Betracht kommenden Zug a5—a6 erzielt Schwarz Remis durch Tb3†, Kc2, Tc3†, Kd2, Td3†, Ke2, Ta3. Weiß hat jetzt zwei Fortsetzungen zur Verfügung, Tg6 nebst Tg5: und f2—f4. I. Auf Tg6 folgt b4—b3, Tg5:, b3—b2, Tc5†, Kd4:, Tb5, Kc3, f2—f4, Ta6:, f4—f5, Ta4 (droht Tb4), Tb2:, Kb2:, Kf3, Kc3, f5—f6, Kd4, Kf4 (f6—f7, Ta1, Kf2, Ta8), Kd5†, Kf5, Ta1, g4—g5, Tf1†, Kg6, Ke6 und Schwarz gewinnt sogar noch: Kg7, Tf2, Kg6, Tf5, Kh6, Kf7, g5—g6†, Kf6:, g6—g7, Tg5, oder, falls Weiß auf Tf2 den König nach h7 zieht, Kf7, g5—g6†, Kf6:, g6—g7, Th2†, Kg8, Tg2, Kh8, Kf7. In dieser Variante ist Weiß nach dem Turmopfer gegen die Partiefortsetzung nach dem 79. Zuge um einen Zug zurück,

sein König steht nämlich auf e2 statt, wie in der Partie, auf e3. II. Auf f2—f4 folgt nicht gf wegen g4—g5—g6, sondern b4—b3, f4×g5, b3—b2, Tb6, Kc3 (auch Ta6: nebst Kd4: macht remis) nebst Ta6:. Zieht Schwarz hierbei statt f4×g5 f4—f5, so geschieht b3—b2, Tb6, Kc3, Ke3 (verhindert Ta6: wegen der späteren Schachs auf c6 und b6), Tb3, Tb3 ╪, Kb3:, a6—a7, b2—b1D, a7—a8D, De1†, Kd3!, Dd1† usw.

68.	....	Ta3—b3†
69.	Kb2—c2	Tb3—c3†
70.	Kc2—d2	Tc3—d3†
71.	Kd2—e2	Td3×d4

b4—b3 wäre natürlich fehlerhaft wegen Tc5† nebst Td5†.

72.	a5—a6	....

Auf Tg5: folgt b4—b3, Tg8, b3—b2, Tb8, Kc3, a5—a6, Tg4:, a6—a7, Ta4, und nun ist es an Weiß, mit Tc8†, Kd4!, Tb8, Kc3 Tc8† remis zu halten.

72.	....	Td4—d8

Die Zuschauer glaubten, daß Schwarz hier mit Tg4:, a6—a7, Te4†, Kd2, Te8 das Remis erzielen konnte, allein mit Tg5: muß Weiß gewinnen, z. B. b4—b3, Tg7 (auch Ta5 führt zum Gewinn, wenn auch etwas schwieriger), Ta8 (Kb4, Tb7† nebst Tb8), Tb7 nebst Vorgehen des f-Bauern, oder (statt b4—b3) Kb3, Tb5, Ta8, Tb7, Ka3 (oder Ka2, Tb4:), Kc2, Tc8†, Kb1, Ta8, f2—f4, b4—b3, f4—f5, Tb8, Tc7 usw. — Mir scheint jedoch, als ob Schwarz mit b4—b3 anstatt des Textzuges seine Remischancen verbessert hätte: b4—b3, a6—a7, Td8, Tf7, Kc3!, Tc7†, Kb2, Tg7, Ta8, Tg5:, Ta7:, f2—f4, Tb7, Tc5, Ka3, Tc1, b3—b2, Tb1, Ka2, Td1, b1D, Tb1:, Tb1:, g4—g5, Tg1, Kf2, Tg4, Kf3, Tg1. Wenn Weiß nun Kf3—e4—f5—f6—f7 zieht, so bringt Schwarz seinen König an den f-Bauern und hält leicht remis. Es sind für Weiß noch eine große Menge anderer Spielweisen vorhanden, und es ist leicht möglich, daß durch besonders feine Manöver, z. B. einen feinen Tempogewinn oder dergleichen, ein Gewinn zu demonstrieren ist, aber ich habe ein völlig unwiderlegliches Angriffsspiel nicht feststellen können. Die Tatsache ist merkwürdig, daß nach so viel Mühe und Kunst das schließlich erlangte Übergewicht bei korrektem Gegenspiel doch nicht entscheidend gewesen wäre. — Aber auch nach dem Turmzuge ist das schwarze Spiel noch nicht verloren.

73.	Tf5×g5	b4—b3
74.	Tg5—g7	....

Besser als Tg6, wie sich bald zeigt.

74.	....	b3—b2
75.	Tg7—b7	Kc4—c3
76.	f2—f4	Td8—a8

Führt Schwarz statt dessen mit dem König den Bauern zur Dame, so gewinnt Weiß sehr leicht, weil der a-Bauer den schwarzen Turm an die letzte Reihe fesselt, nämlich Kc2, f5, b1D, Tb1:, Kb1:, f6, Ta8, f7 usw.

77.	f4—f5	Ta8×a6

Wenn der weiße Turm jetzt auf b6 stände anstatt auf b7, müßte er jetzt ein Tempo verlieren, und

das würde von entscheidender Bedeutung sein.

78. Ke2—e3 Ta6—a4?

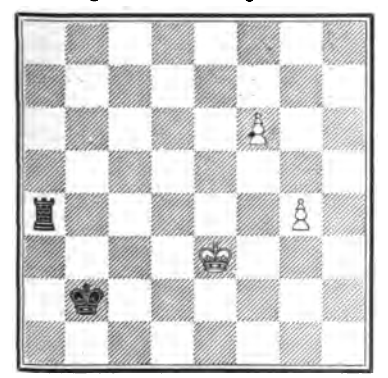
Außer diesem Zuge kam noch Ta1 in Betracht, und dies war der richtige Zug, mit dem Schwarz Remis erlangt hätte, z. B. Ta1, Tb2:, Kb2:, f5—f6, Tf1, g4—g5, Kc3, Ke4, Kc4, Ke5, Kc5, Ke6, Te1†, Kd7, Tf1, Ke6, Te1†, Kf7, Kd6, g5—g6, Tg1, g6—g7, Ke5 und das Spiel bleibt remis.

79. Tb7×b2 ....

Es drohte Tb4.

79. .... Kc3×b2
80. f5—f6! ....

Stellung nach dem 80. Zuge von Weiß.



Der Gewinnzug! Bei Tg4:, f6—f7 ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

80. .... Ta4—a1

Man sieht, daß Schwarz zwei Turmzüge gemacht hat, wo er mit einem hätte auskommen können, und dieses Tempo entscheidet.

81. g4—g5 Ta1—f1
82. Ke3—d4 Kb2—b3

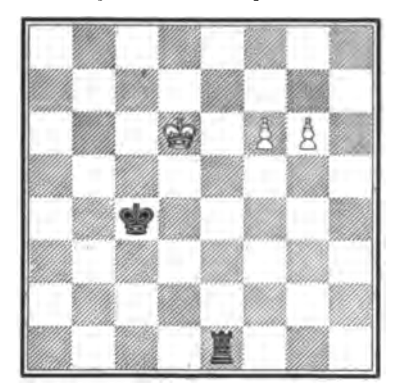
Tf5 wäre schlecht wegen Ke4.

83. Kd4—e5 ....

Zu einem einfacheren Gewinnspiel würde Kd5 führen, worauf Weiß nicht die Opposition erlangt, die dem Schwarzen noch Schwierigkeiten bereiten konnte.

83. .... Kb3—c4
84. g5—g6 Tf1—e1†
85. Ke5—d6 ....

Stellung nach dem 85. Zuge von Weiß.



85. .... Te1—d1†

Ein sehr schöner Schluß hätte sich ergeben, wenn Schwarz hier den stärkeren Zug Tg1 gemacht hätte, mit der Absicht, auf g6—g7 mit Kd4, f6—f7, Tg6†! nebst Tg7: die beiden Bauern zu bekommen. Auf diesen Turmzug durfte auch nicht f6—f7 geschehen wegen der ebenfalls interessanten Fortsetzung Tg6+, Ke5, Tg5†!, Ke4, Tg1 nebst Turmschach auf e1 und f1. Der Gewinn war auf Tg1 dadurch zu erzielen, daß Weiß seinen König von der vorletzten Reihe, auf der eine Fesselung des f-Bauern stattfinden konnte, wegzog, also: Tg1, g6—g7, Kd4, Kc6 (nicht Ke7 wegen Ke5), Kc4 (oder

Tg6, Kb5), Kd7, Kd5, Ke8, Ke6, f6—f7, Ta1, f7—f8S† nebst g7—g8D.

86.	Kd6—e6	Td1—e1†
87.	Ke6—f7	Aufgegeben.

Partie Nr. 53.

	Tschigorin.	Marshall.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Sg1—f3	Sb8—c6
3.	d2—d4	e5 × d4
4.	Sf3 × d4	Sg8 - f6

Die bequemste Verteidigung, die dem Schwarzen mit Leichtigkeit mindestens den Ausgleich gestattet.

5.	Sb1—c3	Lf8—b4
6.	Sd4 × c6	b7 × c6
7.	Lf1—d3	....

In Betracht kommt hier Paulsens Zug Dd4 (Wien 1882, Partie Paulsen—Zukertort). Darauf folgt am besten De7, f2—f3, c6—c5 (nicht d7—d5, wie Zukertort spielte), Df2, 0—0, Ld2, d7—d5, 0—0—0, d5—d4, Sb1, worauf Steinitz dem weißen Spiel wegen der besseren Bauernstellung den Vorzug gab. Ich finde, daß Schwarz wegen seiner Angriffschancen auf der b-Linie im Vorteil ist, da Weiß nirgends einen Angriff inszenieren kann.

7.	....	d7—d5
8.	e4 × d5	c6 × d5

Wegen seiner Mittelbauern ziehe ich das schwarze Spiel vor.

9.	0—0	0—0
10.	Lc1—g5	c7—c6

So groß ist die Kraft zweier Läufer, daß Schwarz durch den Abtausch auf c3 das schlechtere Spiel erlangen würde, zumal sehr bald c3—c4 folgt.

11.	Sc3—e2	Lc8—g4

Einfacher ist Dd6 nebst Se4, wie Schlechter gegen Tschigorin spielte.

12.	c2—c3	Lb4—e7
13.	Dd1—c2	h7—h6
14.	Lg5—h4	Lg4 × e2

Dieser Abtausch, der nicht gerade notwendig oder nützlich ist, liegt schon implizite in dem Zuge Lg4.

15.	Dc2 × e2	Ta8—b8
16.	Tf1—e1	Tf8—e8
17.	Ta1—d1	....

Hier konnte Weiß durch Abtausch auf f6 und e8 ein totes Remisspiel herbeiführen.

17.	....	Sf6—e4
18.	Lh4 × e7	Dd8 × e7
19.	Ld3 × e4	....

Mit oder ohne diesen Abtausch ist Schwarz jetzt etwas im Vorteil, denn entweder behält er die starke Springerstellung oder erlangt eine kompakte Bauernübermacht auf dem Königsflügel, die zum Angriff vorgeht.

19.	....	d5 × e4
20.	b2—b3	Tb8—b5
21.	c3—c4	Tb5—e5

Nun droht schon e4—e3 sehr stark.

22.	De2—e3	....

Statt dessen sollte Weiß Dd2 nebst Dd6 ziehen, um womöglich die Damen zu tauschen, wonach der Bauernsturm nur einen Freibauern, aber keinen Königsangriff mehr ergeben kann.

22.	....	f7—f5
23.	Te1—e2	Te8—f8

24.	De3—h3	f5—f4
25.	f2—f3	e4—e3
26.	Dh3—d7	De7—f6
27.	h2—h3	....

Statt dessen kam Td6 in Betracht, aber nach Te7, Tf6:, Td7:, Tf8 ⸸, Kf8:, Te1, Td2 oder (statt Te1) h2—h3, Td1† nebst Td2 steht Schwarz weit überlegen.

27.	....	Te5—e8
28.	Dd7×a7	Te8—d8
29.	Td1×d8	....

Danach geht die Partie schnell verloren, besser war noch Tde1, aber auf die Dauer war das weiße Spiel wegen des furchtbaren Freibauern nicht zu halten.

29.	....	Tf8×d8

Tschigorin verlor hier durch Zeitüberschreitung, das Spiel ist jedoch sowieso nur noch wenige Züge zu halten, da Td1† nebst Dh4 droht, z. B. Te1, Dc3, Kf1, Dc2; oder (statt Te1) Da5, Td1†, Te1, Dd4, Kf1, Dd3†, Kg1, e3—e2 und gewinnt.

Partie Nr. 54.

	Schlechter.	Burn.
1.	d2—d4	Sg8—f6
2.	Sg1—f3	d7—d6
3.	Sb1—c3	....

Ganz gut; Weiß verzichtet mit Recht auf c2—c4 und spielt auf sofortige Besetzung des Zentrums. Das Spiel geht nun bald in Hanhams Verteidigung des Springerspiels über (e4, e5, Sf3, d6, d4, Sd7), die schon von Louis Paulsen in Wien 1873 zweimal gegen Blackburne versucht worden ist und seitdem in Vergessenheit geriet, bis sie der amerikanische Spieler Hanham wieder einführte. Es ist für Weiß gar nicht so leicht, gegen diese Verteidigung, die natürlich nicht als korrekt bezeichnet werden kann, in Vorteil zu gelangen.

3.	....	Sb8—d7

In Betracht kommt auch d6—d5, um nun, wo Weiß seinen c-Bauern verstellt hat, ins Damenbauernspiel einzulenken. Da Weiß dann aber mit einem Zug (außer dem Anzug) im Vorteil ist, so kann er sein Spiel mit Lf4 usw. ganz gut auch ohne Aufzug des c-Bauern entwickeln.

4.	e2—e4	e7—e5
5.	Lf1—c4	....

Hier steht der Läufer am besten.

5.	....	Lf8—e7
6.	0—0	....

In Betracht kommen hier zwei Opferkombinationen, die man kaum als solche bezeichnen kann, nämlich Lf7 ⸸, Kf7:, Sg5†, Kg8, Se6, De8, Sc7:, worauf allerdings Schwarz den störenden Ausfall Dg6 machen kann, mit der möglichen Folge Sa8:, Dg2:, Tf1, e5×d4, Dd4:, Se5 mit starkem Angriff für Schwarz, den Weiß allerdings durch 0—0 statt Sa8: vermeiden könnte. Stärker ist wohl die zweite, ähnliche Opferkombination Sg5 (statt Lf7 ⸸), 0—0, Lf7 ⸸, Tf7:, Se6 nebst Sc7: und Sa8:, worauf Weiß im schlimmsten Falle Turm und zwei Bauern für Läufer und Springer behält, ohne dem Gegner Angriffschancen zu geben. Diese Opferkombination scheint demnach die ganze Anlage der Partie zu widerlegen.

6. .... 0—0
7. h2—h3 ....

Schwarz hat kaum eine bessere Fortsetzung als c7—c6, wodurch einerseits Se4: nebst d6—d5 mit schließlichem Ausgleich, andererseits Vorgehen der Damenflügelbauern droht. In Antizipation des Zuges c7—c6 war deshalb hier a2—a4 nebst La2 angezeigt und geeignet, den Vorteil des weißen Spiels festzuhalten.

7. .... c7—c6
8. a2—a4 ....

Pariert nur die eine Drohung, und zwar die unwichtigere. Lb3 sollte geschehen, obwohl dies wegen ed nebst Sc5 ebenfalls zur Erleichterung des schwarzen Spiels führt.

8. .... Sf6×e4!
9. Lc4×f7† ....

Nach Se4:, d6—d5, Ld3, d5×e4, Le4: folgt Sf6 mit gutem Spiel für Schwarz.

9. .... Tf8×f7
10. Sc3×e4 e5×d4!

Schwarz behält nun einen Bauern im Zentrum mehr, und dieser Vorteil ist so groß, daß er zum Ausgleich seiner sonstigen Schwächen so ziemlich genügt.

11. Sf3—g5 Le7×g5
12. Se4×g5 Tf7—f6
13. Dd1×d4 d6—d4!
14. Ta1—a3 ....

Eine hübsche Art, den Turm ins Spiel zu bringen. Auch mit andern Zügen dürfte Weiß wohl keinen entscheidenden Vorteil erlangen. Er hat zwar immer noch die schnellere Entwicklung, aber die Entwicklung des Schwarzen (Sf8, Db6, Lf5) ist nicht zu hindern. Am besten war vielleicht noch Te1.

14. .... h7—h6
15. Sg5—f3 Sd7—f8
16. Sf3—e5 Lc8—f5
17. Ta3—g3 ....

Hierauf wäre Lc2: bedenklich wegen Lh6:, Th6:, Sf7, Df6, Sh6 ‡, Dh6:, Te1, mit gutem Spiel für Weiß, dessen Türme das schwarze Spiel sehr wirksam bedrohen.

17. .... Dd8—b6
18. Dd4—h4 Sf8—g6

Hiernach löst sich das Spiel bald zum Remis auf.

19. Se5×g6 Tf6×g6
20. Tf1—e1 ....

Damit bietet Weiß nochmals den c-Bauern zum Opfer an, um auf Lc2: mit Tg6:, Lg6:, Lh6: oder sicherer vielleicht sofort mit Te7 gute Angriffschancen zu erlangen, während das Risiko des Bauernopfers angesichts der ungleichen Läufer nicht sehr groß ist.

20. .... Ta8—f8
21. Tg3×g6 Lf5×g6
22. Dh4—g3 c6—c5
23. Te1—e7 Tf8—e8
24. Te7×e8† Lg6×e8
25. Dg3—e5

Als Remis abgebrochen.

Neunzehnte Runde.

Gespielt am 10. Juni.

In dieser Runde sicherte sich Dr. Tarrasch den ersten Preis durch einen Sieg über Tschigorin; allerdings noch nicht mit mathematischer Sicherheit, aber mit einer an Gewißheit grenzenden Wahrscheinlichkeit, da seine Konkurrenten Janowski und Schlechter miteinander zu spielen hatten und Remis machten. Die Partie Tarrasch—Tschigorin, ein Damenbauernspiel, war sehr lebhaft und interessant. Im Mittelspiel hatte Tschigorin nicht weniger als vier Bauern gegen einen Läufer, aber einer der wichtigsten Bauern fiel und im Endspiel boten die Bauern kein Äquivalent für die Kraft des Läufers. — Das Damenbauernspiel Janowski — Schlechter bot weniger spannende Momente dar. Anfangs war der letztere etwas im Vorteil, aber das Problem, diesen Vorteil auszunützen, war sehr schwierig, und so löste sich die Partie schließlich zu einem Endspiel auf, in dem die Chancen eher auf seiten Janowskis zu sein schienen, das aber schließlich mit Remis endete. — In der mit e2-e4, d7—d5 eröffneten Partie Burn—Marshall handelte es sich um einen isolierten, aber freien Damenbauern des Anziehenden. Er konnte nicht weiter vor, und damit gelangte die Partie an einem toten Punkt an, was die vielfachen Hin- und Herzüge andeuteten. Schließlich tauschte Burn in unvorteilhafter Weise die Damen, anstatt endlich seinen Freibauern vorzuziehen, dieser wurde nun gestoppt und wertlos und der freie c-Bauer Marshalls gewann die Partie. — Stand nach der vorletzten Runde: Dr. Tarrasch $12^1/_2$, Janowski $11^1/_2$, Schlechter 11, Marshall $10^1/_2$.

Partie Nr. 55.

	Janowski.	Schlechter.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	Sg1—f3	Sg8—f6
3.	Sb1—d2	e7—e6
4.	e2—e3	Lf8—d6
5.	Lf1—d3	Sb8—d7
6.	b2—b3	....

Statt dessen konnte Weiß mit e3—e4 im Zentrum vorgehen, während ihm nun Schwarz damit zuvorkommt und das etwas freiere Spiel erlangt.

6.	....	e6—e5
7.	d4×e5	Sd7×e5
8.	Lc1—b2	Dd8—e7

Hier und im folgenden konnte Schwarz recht gut auf d3 tauschen und dann etwa b7—b6 nebst La6 ziehen. Es ist für Weiß gewiß

nicht angenehm, seinen Königsläufer gegen einen Springer abtauschen zu lassen.

9.	h2—h3	0—0
10.	0—0	Lc8—d7

Schwarz ist etwas schneller und besser entwickelt und hat das freiere Spiel. Aber es ist sehr schwierig, diese geringen Vorteile zur Einleitung eines Angriffs auszunützen. Immer noch erscheint mir der Abtausch auf d3 als das beste

11.	Dd1—e2	Se5—g6
12.	c2—c4	Ta8—e8

Um Sf4 zu spielen. Aber besser war es, den Königsturm hier zu postieren.

13.	Tf1—e1	c7—c6
14.	Ta1—d1	....

Verhindert Se4, worauf Weiß zweimal auf e4 schlagen und den Läufer d6 zurückgewinnen würde.

14.	....	Ld6—b8
15.	Ld3—b1	....

Und nun ist nach Se4 der Läufer d7 bedroht.

15.	....	Ld7—c8
16.	De2—d3	Te8—d8
17.	Dd3—c3	....

Weiß hat beständig den Zug Se4 verhindert, mit dem Schwarz festen Fuß im Zentrum gefaßt hätte, und gleicht schließlich das Spiel aus.

17.	....	Tf8—e8

Offenbar hat Schwarz bei der Aufstellung seiner Türme Zeit verloren.

18.	c4 × d5	c6 × d5

Der Bauer soll verhindern, daß der weiße Damenspringer über e4 oder c4 günstig ins Spiel kommt und daß der weiße Königsbauer vorgeht.

19.	Sd2—f1	....

Sehr stark war hier trotzdem e3—e4.

19.	....	Lb8—d6
20.	Dc3—d3	....

Es drohte Lb4.

20.	....	Sg6—e5

Statt dieses Zuges, der die Spiele auflöst, konnte recht gut endlich Se4 geschehen.

21.	Sf3 × e5	Ld6 × e5
22.	Lb2 × e5	De7 × e5
23.	Sf1—g3	De5—g5
24.	Dd3—d4	a7—a6
25.	Kg1—h2	h7—h5
26.	Sg3—e2	Lc8—f5
27.	Lb1 × f5	Dg5 × f5
28.	f2—f3	Td8—c8
29.	Td1—c1	Tc8 × c1
30.	Te1 × c1	Df5—d7

Das Spiel hat schon längere Zeit Remischarakter. Natürlich konnte auch sofort Tc8 geschehen.

31.	Dd4—f4	Te8—c8
32.	Tc1 × c8†	Dd7 × c8
33.	Se2—d4	....

Weiß erlangt nun einen kleinen Angriff. Die Bauern d5 und h5 sind etwas schwach.

33.	....	Sf6—e8
34.	Df4—g5	Dc8—c3

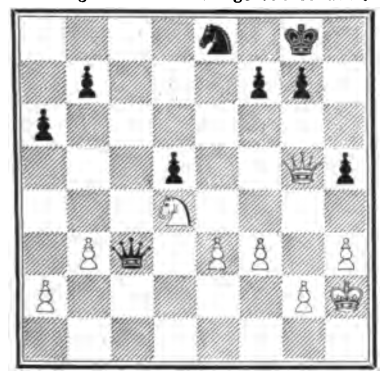
(S. Diagramm.)

35.	h3—h4	....

Um dem König ein sicheres Feld zu verschaffen. Weiß konnte jedoch ruhig die beiden Bauern schlagen und nach De3: und Df4† den König über g1, f1, f2 und g3 nach h2 bringen.

35.	....	Dc3—c7†
36.	f3—f4	g7—g6

Stellung nach dem 34. Zuge von Schwarz.



37.	Sd4—f5	....

Jetzt darf Weiß den d-Bauern nicht schlagen, da Sf6 die Dame nach f3 zurückwirft, worauf Sg4† Kg3 oder Kh3, Dc1 mit Mattdrohung folgt.

37.	....	Kg8—f8
38.	Sf5—g3	Dc7—d6
39.	e3—e4	d5×e4
40.	Sg3×e4	Dd6—e7
41.	Dg5×e7†	Kf8×e7
42.	Se4—c5	Se8—d6
43.	Kh2—g3	Ke7—d8!
44.	Kg3—f3	Kd8—c7
45.	g2—g4	Kc7—c6
46.	Sc5—d3	Kc6—d5
47.	Sd3—e5	Kd5—e6

Als Remis abgebrochen.

Anstatt des letzten Zuges konnte Schwarz den König nach d4 ziehen, um auf dem Damenflügel einzudringen. Dann wäre Sd7 nebst gh und Sf6 gefolgt und Weiß hätte auf dem Königsflügel, Schwarz auf dem Damenflügel Freibauern erlangt. Dieses sehr verwickelte Endspiel wäre jedoch für Schwarz nicht ungünstig gewesen, z. B. Kd4 (statt Ke6), Sd7, Kc3, gh, gh, Sf6, Sf5, Sh5:, Sh4+, Kg4 (besser vielleicht Kg3), Sg2, und Schwarz hat jederzeit das Remis in der Hand, indem er seinen Springer gegen den f-Bauern opfert und die letzten weißen Bauern schlägt oder abtauscht, wird jedoch für diese Gewaltmaßregel den günstigsten, äußersten Augenblick abwarten und damit Gewinnchancen erlangen.

Partie Nr. 56.

	Burn.	Marshall.
1.	e2—e4	d7—d5
2.	e4×d5	Sg8—f6
3.	Sg1—f3	Sf6×d5

Wie bei Gelegenheit der Partie Tarrasch—Marshall (16. Runde) auseinandergesetzt ist, halte ich Dd5: für erheblich besser.

4.	d2—d4	e7—e6
5.	c2—c4	Sd5—f6
6.	Sb1—c3	Sb8—d7
7.	Lf1—e2	Lf8—e7
8.	0—0	0—0
9.	Tf1—e1	....

Die Eröffnung ist ähnlich der zitierten Partie. Der Turmzug ist wohl nicht zeitgemäß, es konnte besser sofort Lf4 geschehen.

9.	....	Tf8—e8
10.	Lc1—f4	a7—a6

Um Sb5 zu verhindern.

11.	Sf3—e5	c7—c5

Dies gestattet dem Weißen einen Freibauern, der allerdings dauernd gestoppt wird, so daß Weiß lange Zeit nicht viel weiter kommt. Allein Weiß hat ohnehin schon infolge der Eröffnung das bessere Spiel, und so ist der Zug von Schwarz vielleicht nicht zu tadeln.

12.	d4—d5	....

In Betracht kam auch d4 × c5 nebst Dc2 und Tad1, aber nach dc, Lc5:, Dc2, Dc7, Ld3, Ld6, Sd7:, Ld7: hätte sich das Spiel ausgeglichen.

12.	....	Sd7 × e5
13.	Lf4 × e5	e6 × d5
14.	c4 × d5	Le7—d6
15.	Le5 × d6	Dd8 × d6

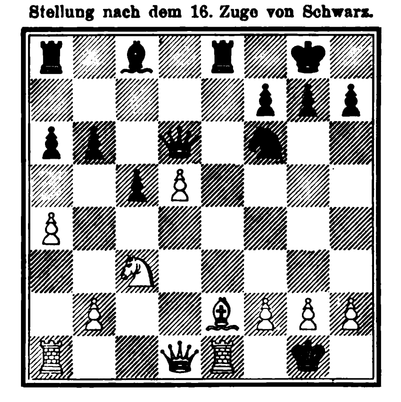
Weiß ist nun seines Freibauern wegen, der beständiger Observierung bedarf, etwas im Vorteil.

16. a2—a4 ....

Um zu verhindern, daß Schwarz durch b7—b5 seine Übermacht auf dem Damenflügel zur Geltung bringt.

16. .... b7—b6

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.



Notwendig, denn sonst wird durch a4—a5 der b-Bauer dauernd rückständig gehalten.

17. Le2—f3 ....

Hier steht der Läufer die ganze Partie hindurch sehr schlecht, da er weiter nichts tut, als daß er den Freibauern deckt, während er auf c4 den a-Bauern angegriffen halten und das Vorrücken des b-Bauern verhindern würde. Es sollte geschehen Dd2, Lb7, Lc4, worauf Sg4 wegen f2—f4 nutzlos wäre. Auf Dd2 wäre die Antwort Se4 verfehlt wegen Ld3, Sd2:, Te8 ✢ nebst Lh7 ✢.

17.	....	Te8 × e1 †
18.	Dd1 × e1	Lc8—d7
19.	De1—e2	h7—h6
20.	h2—h3	Ld7—f5
21.	De2—c4	Sf6—e8

Droht b6—b5.

22.	Ta1—d1	Se8—c7
23.	Sc3—e4?	....

Weiß tauscht die einzige Figur ab, die die schwarze Dame einmal von d6 vertreiben könnte, und behält nun einen unwirksamen Läufer gegen einen wirksamen Springer. Damit kommt er in Nachteil, so daß er jetzt höchstens noch auf Remis hoffen kann.

23.	....	Lf5 × e4
24.	Dc4 × e4	Ta8—e8
25.	De4—d3	b6—b5
26.	b2—b3	Te8—d8

Man sieht, daß Schwarz jetzt die Initiative hat.

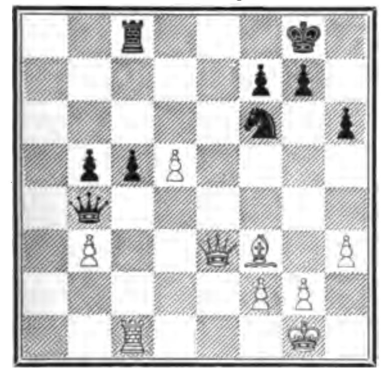
27.	Dd3—c3	Sc7—e8
28.	Dc3—a5	Td8—b8
29.	Da5—c3	Se8—f6
30.	Td1—c1	Tb8—c8
31.	a4 × b5	a6 × b5
32.	Dc3—d3	Tc8—b8
33.	Dd3—c3	Tb8—c8
34.	Dc3—d3	Dd6—f4
35.	Dd3—e3	Df4—c7
36.	De3—d3	Dc7—f4
37.	Dd3—e3	Df4—d6
38.	De3—d3	Dd6—b6

Sehr gewagt, den Freibauern weiter vorzulassen. Nach d5—d6, Td8 würde Weiß schon durch den einfachen Tausch des d- gegen den c-Bauern mittels De3 ein gutes Spiel erlangen (Angriff auf den

Bauern b5), mindestens ein viel besseres, als er vorher hatte, da dann endlich auch sein Läufer wieder in Wirksamkeit treten würde.

39.	Dd3—e3	Db6—d6
40.	De3—d3	Dd6—f4
41.	Dd3—e3	Df4—b4?

Stellung nach dem 41. Zuge von Schwarz.



42. De3—c3? ....

Der Damentausch verliert direkt die Partie, die nach d5—d6 für Weiß günstig gestanden hätte. Die Folge hätte sein können: c5—c4, b3×c4, b5×c4 (oder Dd6:, c4—c5—c6), De7 (droht d6—d7), Te8, Dc7, Te1†, Te1:, De1 +, Kh2, und der weiße Freibauer ist viel gefährlicher als der schwarze. Schwarz hätte im vorigen Zuge die Dame nach d6 zurückziehen und sich mit Remis begnügen sollen. — Nach dem Damentausch wird der weiße Freibauer sofort gestoppt, und das schwarze Bauernübergewicht, aufs wirksamste vom Springer unterstützt, kommt sehr bald zu entscheidender Geltung.

42.	....	Db4×c3
43.	Tc1×c3	Sf6—e8
44.	Kg1—f1	Kg8—f8
45.	Lf3—e2	Se8—d6
46.	Tc3—c2	Kf8—e7
47.	Tc2—a2	c5—c4
48.	b3×c4	b5×c4
49.	Kf1—e1	Tc8—c5

Der weiße Freibauer, der die Partie hätte gewinnen können, ist jetzt völlig wertlos und nur ein Angriffsobjekt.

50.	Le2—f3	c4—c3
51.	Ke1—d1	Sd6—b5
52.	Ta2—a4	Ke7—d6
53.	Ta4—a6†	Kd6—e5
54.	Kd1—c1	Sb5—d4
55.	d5—d6	c3—c2
56.	Ta6—a3	Tc5—b5
57.	Ta3—c3	Tb5—b1†
58.	Kc1—d2	Ke5×d6
59.	Lf3—e4	c2—c1D†
60.	Tc3×c1	Sd4—b3†
61.	Kd2—c2	Tb1×c1†
62.	Kc2×b3	Kd6—e5

Aufgegeben.

Partie Nr. 57.

Dr. Tarrasch. Tschigorin.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	Sg1—f3	c7—c6

Tschigorins Lieblingszug im Damengambit.

3.	e2—e3	Lc8—g4

Dieser Zug kann hier sehr wohl gemacht werden, da jetzt c2—c4 und Db3 mit e7—e6 und Db6 pariert wird.

4.	c2—c4	e7—e6
5.	Sb1—c3	Sb8—d7
6.	Lf1—d3	Sg8—f6

Jetzt haben wir die Verteidigung des Damengambits mit c7—c6 und e7—e6, mit dem gewaltigen Unterschied zugunsten des Schwarzen,

daß der Damenläufer nicht eingesperrt, sondern sehr wirksam entwickelt ist.

7. 0—0 Lf8—d6
8. c4×d5 ....

Näher lag es, sofort e3—e4 zu ziehen; Weiß sah jedoch nach d5×c4, Lc4:, e6—e5 keine vorteilhafte Fortsetzung.

8. .... e6×d5
9. e3—e4 d5×e4
10. Sc3×e4 Sf6×e4
11. Ld3×e4 ....

Aber auch so ist es für Weiß schwierig, einen Angriff einzuleiten, da der Läufer g4 sehr störend wirkt. Die folgende Fortsetzung, mit der Weiß den Damenbauern preisgibt, bezweckt hauptsächlich die Beseitigung dieser Figur und führt sofort ein lebhaftes Spiel herbei.

11. .... 0—0
12. Dd1—c2 f7—f5

Sofort Lf3: nebst Dh4 wäre nicht gut, da Weiß h2—h3 ziehen und auf Dd4: mit Td1 und Dd3 eine Figur gewinnen würde, selbst wenn Schwarz De5 spielen und auf h2 Schach bieten sollte.

13. Dc2—b3† Kg8—h8
14. Le4—c2 Lg4×f3
15. Db3×f3 Dd8—h4
16. g2—g3 Dh4×d4
17. Tf1—d1 Dd4—c5

Weniger gut wäre Se5 wegen De2, worauf die schwarze Dame von der Deckung des Läufers abgedrängt wird.

18. Df3—e2 ....

Dd3 wäre schlecht wegen Se5, Dd6:, Dc2:. Nun aber droht Le3, auf [redacted] würde.

18. .... Sd7—f6
19. Lc1—e3 Dc5—e5
20. De2—d3 ....

Mit Lf5: könnte Weiß den Bauern zurückgewinnen, er würde jedoch nach Lc5 nebst Te8 nicht gut stehen.

20. .... Sf6—d5
21. Le3—d4 De5—e7
22. Td1—e1 ....

Sonst besetzt Schwarz die e-Linie.

22. .... De7—g5

Schwarz hat nun den Bauern c6 mehr, aber Weiß hat mit seinen beiden Läufern kein übles Spiel.

23. a2—a3 ....

Es drohte Sb4.

23. .... Ta8—d8

Indirekte Bedrohung des Läufers d4.

24. Kg1—h1 ....

Um Te6 zu spielen, was vorher wegen Sf4 fehlerhaft gewesen wäre.

24. .... Dg5—h6

Schwarz beabsichtigt, f5—f4 zu ziehen.

25. Dd3—f3 ....

f2—f4 darf nicht geschehen, da nach Sf4:, gf, Lf4: Matt auf h2 und Läuferverlust durch c6—c5 droht.

25. .... Dh6—d2

f5—f4 würde mit g3—g4 beantwortet werden.

26. Df3—d1 ....

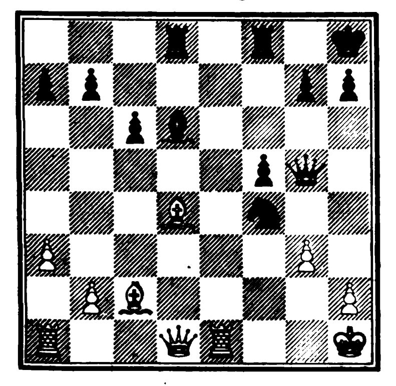
Tauscht Schwarz die Dame, so hat Weiß ein ganz gutes Spiel, trotz des Bauernminus.

26. .... Dd2—g5

Besser ginge die Dame wieder nach h6, denn nun kann der wichtige Zug f2—f4 unter für Weiß günstigeren Umständen geschehen.

27. f2—f4! Sd5 × f4

Stellung nach dem 27. Zuge von Schwarz.



Das Opfer ist verführerisch genug; opfert Schwarz nicht, so hat Weiß ein gutes Spiel.

28. Ld4—e3! ....

Viel besser als gf, Df4:, Lg1, worauf der schwarze Läufer abzieht (nach b4 oder e5) und Weiß ungünstiger steht, da er beständig das Diagonalmatt (Df3 ╪) decken muß.

28. .... Dg5—f6
29. g3 × f4 Ld6 × f4

Wenn Schwarz mit Lb4 noch die Qualität erobern will, so verliert er sehr schnell durch ab, Td1:, Tad1:, denn nun hat Weiß bei guter Stellung Turm und zwei Läufer für die Dame; es könnte folgen: Db2:, Lc5, Tg8, Lf5: mit ausgezeichnetem Spiel für Weiß.

30. Dd1—f3 ....

Auch jetzt kam das Opfer der Dame mittels Lf4: in Betracht, allein Schwarz behielt dann gegen die drei Figuren die Dame und drei Bauern.

30. .... Lf4 × e3
31. Df3 × e3 Df6 × b2

Schwarz hat jetzt für den geopferten Läufer nicht weniger als vier Bauern, darunter allerdings nur zwei Freibauern, und nur einen einzigen Bauern, der bereits aktiv ist, nämlich den Bauern f5; ein Läufer aber ist ein Läufer. Ein Springer wäre unter diesen Umständen völlig machtlos.

32. Ta1—c1 a7—a6

Reichtum macht geizig.

33. De3—e7 ....

Ein sehr starker Zug, der das schwarze Spiel völlig lähmt. Es droht z. B. Lf5: oder Tcd1.

33. .... Db2—c3

Droht Schach auf f3.

34. Te1—e3 Dc3—c4
35. Tc1—g1 Dc4—d5†
36. Tg1—g2 ....

Nicht Le4 wegen Df7.

36. .... Dd5—f7

Auf Tf7 folgt Dh4 mit verschiedenen Drohungen, z. B. Td3 oder Lb3; antwortet Schwarz auf Dh4 Da5, so könnte sich folgender schöne Schluß ergeben: Lb3, Tfd7, Dh7 ╪ nebst Th3 ╪.

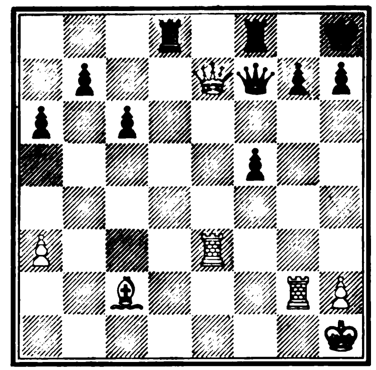
37. Lc2—b3! ....

(S. Diagramm.)

37. .... Df7 × e7
38. Te3 × e7 g7—g6
39. Te7 × b7 ....

Weiß hat nun einen wichtigen Bauern gewonnen und eine starke Stellung behalten, so daß die drei

Stellung nach dem 37. Zuge von Weiß.



übriggebliebenen Bauern kein Äquivalent für den Läufer bilden, zumal die Damenbauern sehr schwach sind. Es folgt nun ein recht interessantes Endspiel.

39.	....	Td8—b8
40.	Tb7×b8	Tf8×b8
41.	Tg2—g3!	....

Weiß darf nicht etwa Lc4 ziehen wegen Tb1† nebst Turmtausch; den Turm muß sich Weiß durchaus zu erhalten suchen. Turm und Läufer ergeben ein viel stärkeres Spiel gegen Turm und König, als Läufer gegen König.

41.	....	c6—c5
42.	Tg3—d3	a6—a5
43.	Kh1—g2	Kh8—g7
44.	Kg2—f3	Kg7—f6
45.	h2—h4	....

Um Kf4 nebst Td6† zu spielen.

45.	....	Tb8—b6
46.	Lb3—c2	....

Um auf Tb2 mit Tc3 fortzufahren.

46.	....	Kf6—e5
47.	Lc2—b3	....

Schwarz drohte c5—c4.

47.	....	Ke5—f6
48.	Lb3—c4	h7—h6
49.	Kf3—e3	g6—g5
50.	h4—h5	....

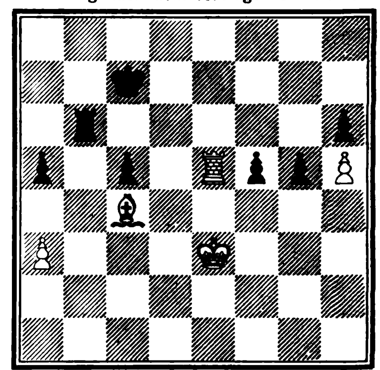
Dieser Bauer erweist sich als sehr stark.

50.	....	Tb6—c6
51.	Td3—d7	Tc6—b6
52.	Td7—h7	Kf6—e5
53.	Th7—e7†	Ke5—d6

Schwarz will den c-Bauern decken, der auf Kf6 durch Tc7 verloren gehen könnte.

54.	Te7—e6†	Kd6—c7
55.	Te6—e5	....

Stellung nach dem 55. Zuge von Weiß.



Auch Tg6 war stark, der Textzug ist jedoch noch zwingender, da nun auch der weiße König sich am Angriff beteiligen kann.

55.	....	f5—f4†
56.	Ke3—e4	Tb6—c6

Auf Kc6 folgt Te6† nebst Tg6 und Kd5. Schwarz muß dann schließlich die Türme tauschen oder den h-Bauern aufgeben.

57.	Te5—e7†	Kc7—d8

Auf Kb6 konnte wieder Tg7 nebst Tg6 und Kd5 folgen; am Rande aber gerät der König in ein Mattnetz.

58.	Te7—g7	Tc6—d6

59.	Ke4—e5	Td6—d4
60.	Lc4—d5	f4—f3
61.	Ke5—d6	Kd8—c8
62.	Tg7—g8 ✝.	

Die Kraft des Läufers ist in dem Endspiel so recht zur Geltung gekommen; Schwarz hat bis zum Schluß sein Bauernübergewicht behalten, aber der Verlust war nicht abzuwenden.

Zwanzigste und letzte Runde.

Gespielt am 12. Juni.

Am Tage vor der letzten Runde wurden sämtliche noch schwebende Partien erledigt, so daß das Resultat besonders der Partien Tarrasch—Janowski und Tarrasch—Tschigorin die Situation fast völlig klärte. Immerhin war in der letzten Runde die Partie Marshall—Janowski von Wichtigkeit für den ersten Preis. Denn hätte sie Janowski gewonnen, so hätte er noch gleichen Stand mit Dr. Tarrasch erlangt. Allein Marshall, der im letzten Turnus fast jede Partie gewonnen hatte, sah nicht so aus, als ob er im Anzuge gegen Janowski unterliegen würde. In der Tat stand die Partie zwischen beiden, natürlich ein Damengambit, stets zugunsten Marshalls, der die Eröffnung außerordentlich originell behandelte und den anfangs geopferten Bauern später zurückgewann und sogar noch einen dazu eroberte. Einige Hin- und Herzüge, die Marshall später unter dem Druck der Zeitbedrängnis machte, legten den Gedanken nahe, daß er sich mit Remis begnügen wolle. Allein Janowski wich selbst von der Wiederholung der Züge ab, und unmittelbar darauf gelangte Marshall in entscheidenden Vorteil. In Gewinnstellung für Marshall abgebrochen, wurde die Partie am folgenden Tage sehr bald zu dem vorausgesehenen Ende geführt. — Inzwischen hatte Dr. Tarrasch seine Partie mit Schlechter verloren. Mit dem Gewinn der beiden Hängepartien am vorigen Tage war für ihn die vierwöchige Spannung vorbei. Wie in früheren Turnieren — man vergleiche z. B. seine Partien gegen Burn in Breslau 1889 und gegen Lipke in Leipzig 1894 — war seine Spannkraft mit einemmal zu Ende, sobald das Ziel erreicht schien. In einem von Schlechter gegebenen Damengambit entwickelte sich aus der Normalstellung eine symmetrische Position. Schlechter gab der Partie eine interessante

Wendung, indem er ein Bauernopfer brachte, das vielleicht nicht ganz korrekt war. Ein ungünstiger Rückzug der schwarzen Dame konnte das Spiel zugunsten Schlechters entscheiden, für den Gewinn, Remis oder Verlust keineswegs gleichgültig war. Allein er übersah dies und tauschte die Damen, um dann einen Druck auf den unentwickelten Damenflügel des Gegners auszuüben. Aber dieser überwand alle Schwierigkeiten und war eben dabei, vom Drucke befreit aufzuatmen, als er infolge von höchster Zeitnot einen schweren Fehler machte, der ihn sofort in materiellen Nachteil brachte. Eine spätere Remischance nahm er auch nicht wahr, und so gewann Schlechter nach längerem Endspiel. — Das abgelehnte Königsgambit Tschigorin — Burn wurde von letzterem bis zu einem gewissen Punkte sehr fein gespielt und gewonnen. — Stand nach der letzten Runde: Dr. Tarrasch 12½, Schlechter 12, Janowski und Marshall 11½.

Partie Nr. 58.

	Marshall.	Janowski.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	d5 × c4
3.	Sg1—f3	Sg8—f6
4.	e2—e3	c7—c5
5.	Lf1 × c4	e7—e6
6.	0—0	a7—a6
7.	Sb1—c3	b7—b5
8.	Lc4—e2	....

Ein neuer Versuch. Der Läufer soll auf der Diagonale h1—a8 zur Wirkung gelangen.

8.	....	Sb8—d7
9.	Sf3—g5	....

Offenbar die Konsequenz des vorigen Zuges. Auf h7—h6 würde zunächst Lf3 und sodann Sge4 geschehen.

9.	....	Lf8—e7
10.	a2—a4	b5—b4
11.	Sc3—e4	....

Die ganze Behandlung der Eröffnung von seiten Marshalls ist höchst originell und nicht schlecht.

11.	....	Sf6—d5

Gut gespielt; auf h7—h6 würde zunächst Lf3 geschehen.

12.	Sg5—h3	....

Hier steht der Springer einige Zeit hindurch nicht sehr glänzend. In Betracht kam f2—f4 nebst eventuell Sg5—f3—e5, was ganz gut war.

12.	....	Lc8—b7

Von der Stellung des Springers am Rande konnte Schwarz mit e6—e5 zu profitieren suchen. Jetzt erhält Weiß Gelegenheit, den Springer e4 wegzuziehen und e3—e4 zu spielen, so daß dem Springer h3 das Feld f4 offen steht.

13.	Se4—g3	Ta8—c8

Die Rochade war jetzt am Platze, die Entwicklung des Turmes noch nicht zeitgemäß; außerdem wird hierdurch der Bauer a6 geschwächt.

14.	e3—e4	Sd5—f6
15.	Lc1—e3	....

Gut gespielt; schlägt Schwarz den e-Bauern, so hält sich Weiß an dem viel wichtigeren a-Bauern schadlos.

15. .... Dd8—b6?

Jetzt war es für Schwarz höchste Zeit zu rochieren; aber abgesehen davon wird die Dame jetzt ganz deplaciert.

16. a4—a5 Db6—a7
17. d4—d5 ....

Ein geniales Bauernopfer, wodurch Marshall die Rochade verhindert und zum Angriff gelangt.

17. .... e6×d5
18. Sg3—f5 Le7—f8
19. e4×d5 Lb7×d5
20. Tf1—e1 ....

Eine starke Fortsetzung, die Lc4 nebst Lc5+ auf Lc4: droht.

20. .... Ke8—d8
21. Le3—f4 ....

Keine gute Fortsetzung des Angriffs. Weiß macht drei Züge mit dem Läufer, um ihn gegen den Läufer f8 zu tauschen! Viel besser war es, den Springer h3 ins Spiel zu bringen: Sf4, Le4, (oder Lb7, Lc4) Sg3, Lg6, h2—h4, h7—h6, und nun kann Weiß bereits mit Sg6: und Dd3 seinen Bauern zurückgewinnen, während der schwarze König allerhand Angriffen ausgesetzt bleibt.

21. .... Da7—b7
22. Lf4—d6 Tc8—c6

Den Bauern g2 zu schlagen, wäre wegen Sg5 sehr bedenklich, z. B. Lg2:, Sg5, Ld5, La6: (oder Lf3), Da6:, Dd5:, Sd5:, Sf7‡; natürlich ist diese Variante keineswegs forciert, aber sie zeigt die Stärke des Angriffs, der sich aus Lg2: ergeben könnte.

23. Ld6×f8 Th8×f8
24. Sh3—f4 ....

Jetzt ist der Springerzug bei weitem nicht mehr so stark wie vorher, da Schwarz inzwischen seine Entwicklung vollendet hat oder vielmehr: Weiß die des Schwarzen.

24. .... Ld5—e4
25. Sf5—d6 ....

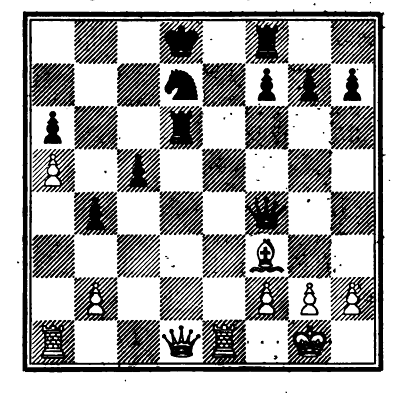
Dies führt nur zu weiterem Abtausch; Sg3 war deshalb vorzuziehen.

25. .... Db7—c7
26. Sd6×e4 Dc7×f4
27. Se4×f6 ....

Ein Tausch jagt den andern; es konnte doch Lf3 geschehen.

27. .... Tc6×f6
28. Le2—f3 Tf6—d6

Stellung nach dem 28. Zuge von Schwarz.



Man sollte meinen, daß Schwarz jetzt das Schlimmste überstanden hätte. Von einem Angriff ist zunächst nicht mehr viel zu merken, und seinen Bauern hat Schwarz immer noch behauptet. Aber der

Bauer a6 ist dauernd schwach und die schwarze Königsstellung recht entblößt; auf den offenen Linien drohen allerhand Gefahren.

29.	Dd1—e2	Td6—e6
30.	De2—d3	Df4—d6

Auf Tfe8 folgt Ted1, Tge7, Dd5, Dc7, Lg4 mit andauerndem Angriff.

31.	Dd3—f1	....

Auf Dh7:, Th6, Dg7: gewinnt Schwarz die Dame durch Dh2 ╪ nebst Tg6; eine hübsche Falle! Jetzt aber droht Weiß sehr stark mit der Besetzung der d-Linie und Angriff auf den Springer.

31.	....	Te6 × e1
32.	Ta1 × e1	Tf8—e8
33.	Te1—d1	Dd6—e6
34.	Lf3—b7	....

Damit gewinnt Weiß seinen Bauern zurück und ist nun wegen der Stärke seines vorgerückten Freibauern und der Überlegenheit des Läufers über den Springer etwas im Vorteil.

34.	....	Kd8—c7
35.	Lb7 × a6	Te8—a8
36.	La6—c4	....

Lb5 scheint einen stärkeren Angriff zu geben, Schwarz kann jedoch Se5 und auf f2—f4 Sg4 ziehen.

36.	....	De6—e7
37.	a5—a6	Kc7—b6
38.	h2—h3	Sd7—b8
39.	Df1—d3	....

Damit droht Weiß, außer dem Schlagen des h-Bauern, auch Dd8†, Dd8:, Td8:, Kc7, Tf8. Aber hiergegen konnte sich Schwarz ganz gut mit (Dd3) Sa6: verteidigen; die Fortsetzung Dd6†, Dd6:, Td6 ╪, Kb7, Ld5† war wegen Kc7, Tc6†, Kd7 nicht zu fürchten.

39.	....	Sb8—c6
40.	Dd3 × h7	f7—f6
41.	Dh7—b1	Sc6—e5

Hier steht der Springer recht gut; auch den Turm bringt Schwarz jetzt gut ins Spiel.

42.	Db1—e4	Ta8—a7
43.	Lc4—f1	Ta7—d7
44.	Td1—e1	Td7—d4
45.	De4—a8	Td4—d8
46.	Da8—e4	Td8—d4
47.	De4—a8	....

Offenbar Zeitbedrängnis.

47.	....	De7—a7
48.	Da8—e8	Da7—c7
49.	De8—a8	Td4—d8
50.	Da8—e4	Kb6—a7
51.	Te1—c1	....

Droht Tc5: nebst Db7 ╪.

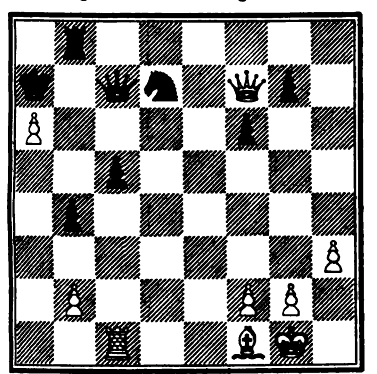
51.	....	Td8—b8
52.	De4—d5	....

Der Vorteil von Weiß war noch nicht entscheidend, da die schwarzen Figuren gut standen; erst nachdem Schwarz es versäumt hat, ebenfalls die Züge zu wiederholen und dem Gegner das schwere Problem zu stellen, seinen Vorteil weiter auszunützen, wird der Angriff überwiegend.

52.	....	Se5—d7
53.	Dd5—f7	....

Der Entscheidungszug! Es droht Td1, Td8, Lb5 den Springer zu erobern. Schwarz verliert somit einen zweiten Bauern und damit die Partie.

Stellung nach dem 53. Zuge von Weiß.



53.	....	Tb8—c8
54.	Df7×g7	Dc7—d6

Besser sofort Dc6 nebst Tc7 zur Entfesselung der Figuren.

55.	Lf1—e2	Tc8—c7
56.	Tc1—d1	Dd6—e6

Zum Schluß ein Fehler, der den Springer kostet. Die Dame mußte nach c6 gehen.

57.	Le2—b5	Ka7—b6
58.	Td1×d7	Kb6×b5
59.	Td7×c7	De6×a6
60.	Dg7—d7†	Kb5—c4
61.	Dd7—f7†	Kc4—b5
62.	Tc7—b7†	Aufgegeben.

Partie Nr. 59.

Schlechter. Dr. Tarrasch.

1.	c2—c4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	Sg1—f3	c7—c5
4.	e2—e3	....

Dieser Zug scheint mir der korrekteste gegen die Verteidigung des Damengambits mit c7—c5 zu sein; er führt zur Normalstellung, die für beide Teile schwierig zu behandeln ist.

4.	....	Sg8—f6
5.	Lf1—d3	....

Der Läufer geht am besten nach d3, damit das Feld e2 der Dame reserviert bleibt.

5.	....	Lf8—d6
6.	0—0	0—0
7.	Dd1—e2	Dd8—e7

Schwarz hat nichts Besseres, als die Züge des Weißen bis zur Grenze der Möglichkeit nachzumachen.

8.	Sb1—d2	Sb8—d7
9.	Tf1—e1	Tf8—e8
10.	e3—e4	d5×e4
11.	Sd2×e4	Sf6×e4
12.	Ld3×e4	....

Dies kostet einen Bauern, was Schlechter jedenfalls gesehen hat; das Opfer dürfte jedoch nicht korrekt sein. Besser wäre es, mit der Dame zu schlagen und nach f7—f5 mit Dh4, Dh4:, Sh4: mit der Drohung Sf5: fortzufahren.

12.	....	c5×d4
13.	Sf3×d4	Ld6×h2†
14.	Kg1×h2	De7—d6†
15.	Kh2—g1	Dd6×d4

Weiß hat für den Bauern die schnellere Entwicklung, beide Läufer und Angriffschancen auf die Dame; gleichwohl konnte sich Schwarz siegreich verteidigen.

16.	Lc1—g5	Sd7—f8!
17.	Ta1—d1	Dd4—c5

Ein ungünstiges Feld für die Dame, obwohl mit diesem Zuge anscheinend ein Tempo gewonnen wird. Mit Db6 nebst e6—e5 wäre Schwarz nicht nur zur Ent-

wicklung gelangt, sondern hätte auch seinen Mehrbauern sofort zur Geltung gebracht.

18. Lg5—f4! ....

Damit droht Ld6 sehr stark, und e6—e5 darf nicht geschehen, da Weiß Td5 zieht und trotz Dc7 zweimal auf e5 schlägt.

18. .... Sf8—g6
19. Lf4—d6 Dc5—g5
20. De2—e3? ....

Statt dessen konnte Weiß mit c4—c5—c6 sofort gewinnen.

20. .... Dg5×e3
21. Te1×e3 ....

Weiß hat infolge des Druckes auf den Punkt b7 immer noch das weit überlegene Spiel.

21. .... Te8—d8

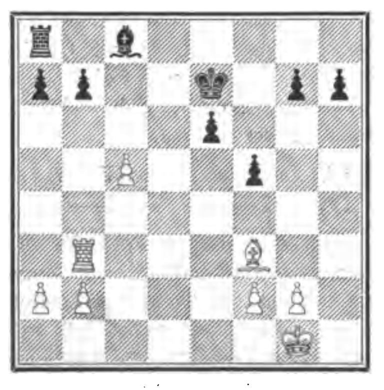
Um Se7 zu spielen.

22. Te3—d3 f7—f5
23. Le4—f3 Kg8—f7

Auf Sh4 folgt Lh5.

24. Td3—b3 Td8—d7
25. c4—c5 Sg6—e7
26. Ld6×e7 Td7×d1†
27. Lf3×d1 Kf7×e7
28. Ld1—f3 ....

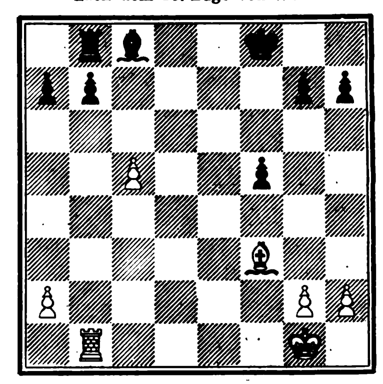
Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



28. .... Ke7—d8

Schwarz hat sein schwieriges Spiel umsichtig verteidigt, aber der Königszug ist ein entscheidender Fehler, der größter Zeitbedrängnis zuzuschreiben ist. Schwarz mußte Tb8 spielen, worauf c5—c6?, b7—b5!, c6—c7, Tb6, Td3, Td6 folgen konnte, ganz analog der Partie Schlechter—Marshall (siehe Partie Nr. 5) nach dem 26. Zuge, nur daß Schwarz in

Stellung der Partie Schlechter-Marshall nach dem 26. Zuge von Weiß.



der vorliegenden Partie den Vorteil besitzt, daß sein König schon wirksam eingreift. Statt c5—c6 auf Tb8 würde besser a2—a4 geschehen, worauf Kd8, c5—c6, Kc7, cb, Lb7:, Tc3† dasselbe Remis wie in der anderen Partie herbeiführen würde. Bei der unerschöpflichen Mannigfaltigkeit der Kombinationen im Schachspiel ist die Wiederkehr einer nahezu identischen Stellung am Schlusse des Mittelspiels mit nahezu identischen Verwicklungen in zwei an Eröffnung und Anlage total verschiedenen Partien als ein Unikum zu bezeichnen.

29. c5—c6 Ta8—b8
30. c6×b7 Lc8—d7
31. Tb3—a3 e6—e5
32. Lf3—d5 Kd8—c7
33. Ta3×a7 ....

Man sollte nun glauben, daß die verbundenen Freibauern mühelos gewinnen, dies ist jedoch nicht der Fall.

33. .... Ld7—c6
34. Ld5×c6 Kc7×c6
35. Ta7—a5 ....

Zieht Weiß statt dessen z. B. b2—b3, um auf Tb7: die Türme zu tauschen, so erhält Schwarz Gewinnchancen, da er einen Freibauern auf der e-Linie und einen auf der h-Linie zu erlangen droht, die der weiße König nicht beide aufhalten kann, während die beiden verbundenen Freibauern vom schwarzen König mit Leichtigkeit observiert werden.

35. .... Tb8×b7
36. Ta5×e5 Tb7×b2
37. Te5×f5 Tb2—b7

Schwarz ist zwar die verbundenen Freibauern losgeworden, befindet sich aber in einem Dilemma; schlägt er den a-Bauern, so verliert er durch Tf7 den h-Bauern und der übrigbleibende Bauer bleibt schwach; immerhin bot folgende Fortsetzung noch gute Remischancen: Ta2:, Tf7, g7—g5! (auf g5 steht der Bauer ausnahmsweise besser als auf g6; bei g7—g6 würde Weiß mit Th7:, Ta6, Te7 den König absperren und dann mit seinem König den Bauern angreifen), Th7:, Kd6!, Tf7, Ke6, Tf8, Ta4.

38. a2—a4 Kc6—d6
39. a4—a5 Kd6—c6

Entfernt sich der König vom a-Bauern, so wird dieser gefährlich; entfernt er sich vom Königsflügel, so dringt der weiße König später dort ein.

40. g2—g3 Tb7—b5
41. Tf5—f7 ....

Nach dem Turmtausch würde das Spiel remis werden, da der weiße König jetzt noch zu weit zurück ist.

41. .... Tb5—b7

Nun hilft g7—g5 nicht mehr, da nach Th7:, Ta5:, Te7 der schwarze König abgesperrt bleibt.

42. Tf7—f8 ....

Auch jetzt würde der Turmtausch wahrscheinlich den Sieg aus der Hand geben, da beide Könige ins feindliche Bauernlager eindringen würden.

42. .... Kc6—d6
43. Kg1—g2 Kd6—e6
44. Tf8—f4 Tb7—a7
45. Tf4—a4 Ke6—d6
46. f2—f4 Kd6—c6
47. Kg2—f3 Kc6—b5
48. Ta4—a1 Kb5—a6

Jetzt würde Schwarz nach Ta5: nebst Turmtausch verloren sein.

49. Ta1—h1 ....

Dies erzwingt eine Schwächung der Bauernstellung, die das Eindringen des Königs ermöglicht.

49. .... h7—h6
50. Th1—h5 Ta7—c7
51. Th5—e5 Tc7—d7
52. Kf3—g4 Td7—f7
53. Kg4—h5 Tf7—d7

54.	Kh5—g6	Td7—c7
55.	Te5—f5	Aufgegeben;

Weiß gewinnt durch Tf7.

Partie Nr. 60.

	Tschigorin.	Burn.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	Lf8—c5
3.	Sg1—f3	d7—d6
4.	Sb1—c3	Sg8—f6
5.	Lf1—c4	Sb8—c6
6.	d2—d3	Lc8—g4
7.	h2—h3	Lg4 × f3
8.	Dd1 × f3	Sc6—d4
9.	Df3—g3	....

Diese ganze Spielweise ist für Weiß nur dann nicht ungünstig, wenn Schwarz das Qualitätsopfer annimmt, denn der Angriff wird dann so stark, daß Schwarz nach den Untersuchungen von Dr. C. Schmid höchstens Remis erzielen kann. Lehnt er aber das Qualitätsopfer ab, so steht er meines Erachtens besser, da sein Springer vorzüglich postiert ist und Weiß seinen Damenturm nur schwer ins Spiel bringen kann, während sich der Angriff auf den schwarzen Königsflügel bald erschöpft. Welchen Zug kann man aber dann für die Minderwertigkeit des weißen Spiels verantwortlich machen, wenn nicht den Gambitzug?

9.	....	Dd8—e7!

Schon von Anderssen gegen Blackburne im Wiener Turnier 1873 angewandt, wo diese Opferkombination zum erstenmal auftauchte.

10.	Ke1—d1	c7—c6

Dieser Zug involviert die sehr starke Drohung b7—b5 nebst a7 - a5. Diese Drohung muß Weiß durch Aufzug des a-Bauern, der dem Läufer einen Rückzug verschafft, respektieren. Dadurch, daß Weiß dies hier unterläßt, gerät er sofort in Nachteil.

11.	Th1—f1	b7—b5
12.	Lc4—b3	....

Hier war jedenfalls die Fortsetzung fe, de, Dg7:, Tg8, Df6:, bc, g2—g4, bei der Weiß zum Ersatz für seine schlechtere Entwicklung wenigstens einen Bauern mehr hat, vorzuziehen. Schwarz hätte deshalb besser getan, den Zug b7—b5 noch zu verschieben und zunächst mit Tg8 den g-Bauern zu decken.

12.	....	Th8—g8
13.	f4 × e5	d6 × e5
14.	Lc1—g5	0—0—0
15.	Dg3—h4	h7—h6
16.	Lg5 × f6	g7 × f6
17.	g2—g4	....

Schwarz hat nun allerdings in seinem rückständigen Doppelbauern auf der offenen Linie eine Schwäche, allein dafür steht ihm ein vorzügliches Gegenspiel im Zentrum und auf dem Damenflügel zur Verfügung, und dort steht der weiße König!

17.	....	Tg8—g6
18.	Sc3—e2	a7—a5
19.	Se2 × d4	Lc5 × d4
20.	c2—c3?	....

Viel besser war es, den b-Bauern aufzugeben und a2—a4 zu ziehen mit der Folge Lb2:, Tb1, dann war die weiße Stellung nicht so leicht zu erschüttern und bei

den ungleichen Läufern konnte Weiß auf Remis hoffen. Nach dem Textzuge wird der ganze Damenflügel schwach.

20. .... Ld4—b6
21. Kd1—e2 ....

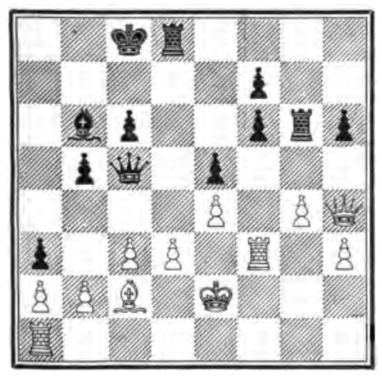
Lc2 war noch etwas besser.

21. .... a5—a4
22. Lb3—c2 De7—c5

Droht erstens Damenschach auf e3 und zweitens Vorgehen des a-Bauern; beides zugleich läßt sich nicht verhindern.

23. Tf1—f3 a4—a3!

Stellung nach dem 23. Zuge von Schwarz.



Damit wird die weiße Stellung völlig durchbrochen; der Bauer hat noch eine große Zukunft.

24. Lc2—b3 a3×b2
25. Ta1—d1 f6—f5!

Ein schöner Zug; der dreifach angegriffene Bauer darf auf keine Weise geschlagen werden: auf e4×f5 folgt e5—e4, d3×e4, Td1: nebst b2—b1D; auf g4×f5 gibt der Turm auf g2 Schach, und Tf5: darf wegen des Damenschachs nicht geschehen.

26. Dh4—h5 ....

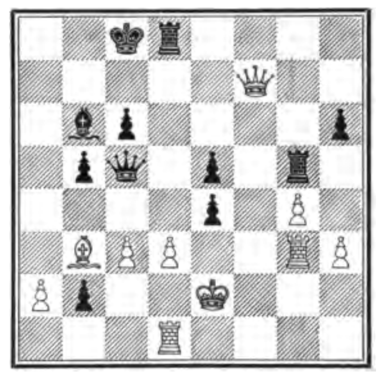
Um f5×e4 mit Df5† und De4: zu parieren.

26. .... Tg6—g5
27. Dh5×f7 ....

Auf Dh6: gewinnt f5×e4.

27. .... f5×e4
28. Tf3—g3 ....

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiß.



28. .... Td8—f8?

Bei dieser von allen Seiten bedrängten Königsstellung mußte eine schnelle Katastrophe herbeigeführt werden. Dies war allerdings nicht mit e4×d3† zu erreichen, denn nach Tgd3:, Td3:, Td3:, b1D setzt Weiß matt mit Le6†, Kb8, De8†, Ka7, Td7†, Ka6, Dc8†, Ka5, Da8†. Aber auf den einfachen Zug Dc3: hatte Weiß keinen wirksamen Gegenzug mehr; auf h3—h4 folgte ed†, Tgd3: (oder Kf1, Dc1; oder Kf3, e5—e4† nebst Te5 oder Td5), Td3:, Td3:, Dd3 ✝, Kd3:, b1D†, Lc2, e5—e4† und gewinnt. Der Textzug gibt den ganzen Angriff auf der d-Linie und den kostbaren Freibauern auf, und Schwarz muß sich jetzt noch lange plagen.

29. Df7—e6† Kc8—b7

30.	d3—d4!	e5 × d4
31.	c3 × d4	Dc5—c1
32.	De6—e7†	Lb6—c7
33.	De7 × f8	b2—b1D
34.	Td1 × c1	Db1 × c1
35.	Tg3—g2	Dc1—b2†
36.	Ke2—f1	Db2—a1†
37.	Kf1—e2	Da1 × d4

Das ist alles, was bei dem schönen Angriff herausgekommen ist, aber es genügt gerade noch zum Gewinn.

38.	Ke2—f1	Tg5—c5
39.	Df8 × h6	Dd4—a1†

Auch Tc3 war sehr stark.

40.	Kf1—e2	Da1—h1
41.	Tg2—f2	Tc5—c1
42.	Dh6—d2	e4—e3

Ein schöner Schlußzug.

43.	Ke2 × e3	Lc7—b6†
44.	Ke3—f4	Lb6 × f2
45.	Dd2—d7†	Kb7—a6

Aufgegeben.

Verlag von Veit & Comp. in Leipzig

Schachminiaturen.

Eine Problemsammlung

von

Oscar Blumenthal.

8. geh. 7 ℳ 50 ₰, geb. in Ganzleinen 9 ℳ.

Schachminiaturen.

Neue Folge.

Von

Oscar Blumenthal.

8. geh. 7 ℳ 50 ₰, geb. in Ganzleinen 9 ℳ.

Zur Geschichte und Literatur des Schachspiels.

Forschungen

von

T. von der Lasa.

Mit zahlreichen Figuren.

Lex. 8. kart. 8 ℳ.

Das Schachspiel der Bataker.

Ein ethnographischer Beitrag zur Geschichte des Schach.

Von

Armin von Oefele.

Mit zahlreichen Figuren.

8. geh. 2 ℳ.

Das internationale

Schachturnier zu Hastings

im August-September 1895.

Sammlung sämtlicher Partieen.

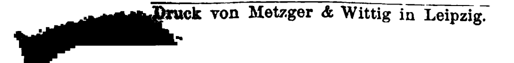
Mit ausführlichen Anmerkungen

herausgegeben von

Emil Schallopp.

Mit dem Bildnis der Sieger.

gr. 8. geh. 7 ℳ 50 ₰.



Druck von Metzger & Wittig in Leipzig.

